EXKLUSIV **METRO: LAST LIGHT** PC-VERSION IM VORABTEST



RUNDENSTRATEGIE VOR COMEBACK

Erste Spieleindrücke von Blackguards und Age of Wonders 3 S. 36 + 50

DRAGON COMMANDER

Wie gut funktioniert der Action-Strategie-Rollenspiel-Mix? S. 54

TEST: GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Mit spektakulären Wärmebildern: Das sind die „heißesten" Neuheiten S. 116

THIEF

Studiobesuch: Ist der neue Meisterdieb das bessere Assassin's Creed? S. 28

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

Das neue Blizzard-Spiel schon jetzt ausführlich angespielt S. 48

SINNVOLL AUFRÜSTEN

Speicher, Grafik, CPU: Die besten Upgrades für wenig Geld S. 108

SO KOMMEN SIE IN DIE BETA

BATTLEFIELD 4

Alle Neuerungen erklärt • Neue Bilder • Frostbite 3: Die Engine im Technik-Check • DICE im Interview S. 20

METRO: LAST LIGHT



EXKLUSIV Vorabtest der PC-Version: Grafik, Sound und Story sorgen für Grusel-Atmosphäre S. 66

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS EXTENDED- UND DVD-AUSGABE MIT VOLLVERSION!

AUSGABE 249
5/13 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80



... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







Seriennummer auf Codekarte zwischen Seite 66/67

BINARY DOMAIN

In diesem atmosphärischen Shooter ballern Sie sich durch das Tokio der Zukunft. Die Stadt besteht aus zwei Schichten: eine heruntergekommene und verfallene Unterstadt und eine saubere Oberstadt, wo die Menschen im Überfluss leben. Ihre Aufgabe: Gewinnen Sie die Kontrollen über die Stadt zurück, die von Robotern bedroht wird. Die Blechkameraden infiltrieren die Gesellschaft und übernehmen langsam die Kontrolle, wobei die Menschen als überflüssiges Gefolge zurückbleiben. *Binary Domain* bietet neben zahlreichen Waffen auch ein Konsequenzensystem, detailliertes Schadensmodell und mehrere Enden.

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Intel Core 2 Duo 2,66 GHz, Windows XP/7/Vista, 2 GB RAM (3 GB für Win Vista/7), Grafikkarte mit 512 MB RAM (etwa Geforce GT220/Radeon HD 2600 XT, 8 GB Festplattenspeicher)

AKTIVIERUNG:

Das Spiel benötigt einen Steam-Account und eine Internet-Aktivierung. Öffnen Sie Steam und navigieren Sie zu „Spiele" -> „Ein Produkt bei Steam aktivieren". Geben Sie hier den Key ein, den Sie auf der Codekarte zwischen den Seiten 66 und 67 finden.



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Packender Ego-Shooter in futuristischem Setting
- Tiefgründige Handlung mit unterschiedlichen Story-Verläufen, die zum Durchspielen motivieren
- Sehenswertes Treffer-Feedback, bei dem die Roboter in kleine Einzelteile zerfallen
- Entscheidungen, die sich auf die Moral Ihres Teams auswirken
- Zahlreiche Waffen
- Imposante Bosskämpfe
- Mehrspielermodus für bis zu zehn Spieler
- Erteilen von Befehlen an Teamkameraden auch per Sprachsteuerung möglich

INHALT DER HEFT-DVD



VOLLVERSION
Binary Domain

VIDEOS (VORSCHAU)
Battlefield 4

VIDEOS (MAGAZIN)
Meisterwerke: Homeworld
Rossis Welt: Folge 55
Vollversion: Binary Domain

TOOLS
7-Zip
Adobe Reader
VLC Media Player

INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

DEMO
Pressure

VIDEOS (TEST)
Bioshock Infinite
Resident Evil 6
Sniper: Ghost Warrior 2
Starcraft 2: Heart of the Swarm
Trials Evolution: Gold Edition

VIDEOS (VORSCHAU)
Metro: Last Light
The Elder Scrolls Online
Thief

VIDEOS (MAGAZIN)
Age of Wonders 3 – Walkthrough
Battlefield 4 gegen Battlefield 3
Hearthstone: Heroes of Warcraft – Making-of
Shroud of the Avatar – Interview mit Richard Garriot
Splinter Cell: Blacklist – Walkthrough

TRAILER
Assassin's Creed 4: Black Flag
Divinity: Dragon Commander
Might and Magic 10 Legacy
Thief
Unreal Engine 4



EDITORIAL

Zurück auf dem Schlachtfeld


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DIENSTAG | 26. März 2013
Klirrend kalt ist es in der schwedischen Hauptstadt. Nur in einem Stockholmer Kino geht es am Abend heiß her. Denn Electronic Arts und Dice wagen sich aus der Deckung und zeigen erste Spielszenen aus *Battlefield 4*. Im Mittelpunkt stehen der Einzelspielermodus und die Sehenswürdigkeiten der Frostbite-3-Engine – in Sachen Multiplayer bleibt es bei Vertröstungen, obwohl Redakteur Peter Bathge keine journalistische Finte ungenutzt lässt. Ein Grund für die Zurückhaltung ist sicherlich, dass man der Konkurrenz (sprich: den *Call of Duty*-Machern) keine Steilvorlagen liefern will. Die Titelstory startet auf Seite 20, auf den DVDs gibt's beeindruckende Videos.

MITTWOCH | 3. April 2013
„Dass sich Lucas Arts an neue millionenschwere PC-Großprojekte aus den Genres Ego-Shooter, Rollenspiel oder Action-Adventure wagt, ist ausgesprochen unwahrscheinlich" – so lautete unsere Befürchtung in PC Games 12/12. Damals fragten wir uns in einem Report, welche Folgen der Verkauf des George-Lucas-Imperiums an Disney für uns Spielefans hat. Gerade mal ein halbes Jahr später wird aus der Prognose Gewissheit: Disney schließt Lucas Arts. Für immer. Die Ära der Kultspiele wie *Monkey Island*, *X-Wing, Rebel Assault* & Co. war zwar schon zuvor zu Ende, doch mindestens *Star Wars 1313* sah überwältigend gut aus – das Schicksal dieses Spiels steht nun in den Sternen. Die Hintergründe zum Lucas-Arts-Aus lesen Sie auf Seite 8.

MITTWOCH | 10. April 2013
Nach einer weiteren durchzockten Nacht sieht Redakteur Stefan Weiß den Abspann von *Metro: Last Light* – und er ist begeistert von der genialen Gruselatmosphäre des *Metro 2033*-Nachfolgers (mehr ab Seite 66). Gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss hatten wir die Gelegenheit, eine fast fertige Version des heiß erwarteten Ego-Shooters exklusiv unter die Lupe zu nehmen. Um Platz für die Sechs-Seiten-Strecke samt ausführlichem Technik-Check zu schaffen, verschiebt sich die neueste Folge unserer Serie „Was ist so toll an …?". Fortsetzung folgt also im kommenden Heft, das am 29. Mai erscheint und mit dem wir gleichzeitig die 250. Ausgabe feiern. Freuen Sie sich schon jetzt auf eine Reihe von Specials rund um dieses Jubiläum.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe und der topaktuellen Vollversion *Binary Domain* wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

NEU AM KIOSK



Das neue PC-Games-Sonderheft widmet sich den beiden Folgen der *Risen*-Serie: Auf über 80 Seiten gibt's Komplettlösungen, Guides, Karten, Profi-Tipps. Dem Magazin liegen ein Wendeposter und eine DVD mit der Vollversion von *Risen* bei. Ab sofort beim Zeitschriftenhändler für 6,99 EUR oder einfach unter shop.pcgames.de bestellen.



Gehört auf jedes iPad: die kostenlose PC-Games-App. Wer sie installiert, wird automatisch über neue Ausgaben informiert. Außerdem finden Sie darin jede Menge Gratis-Leseproben. Alle digitalen Ausgaben sind extra fürs Tablet aufbereitet und enthalten zusätzliche Bildergalerien, Videos und Trailer.



SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

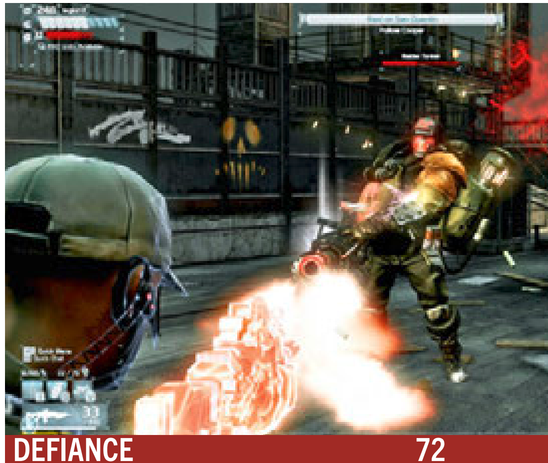


Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 05/13







AKTUELLES

HARDWARE



MAGAZIN

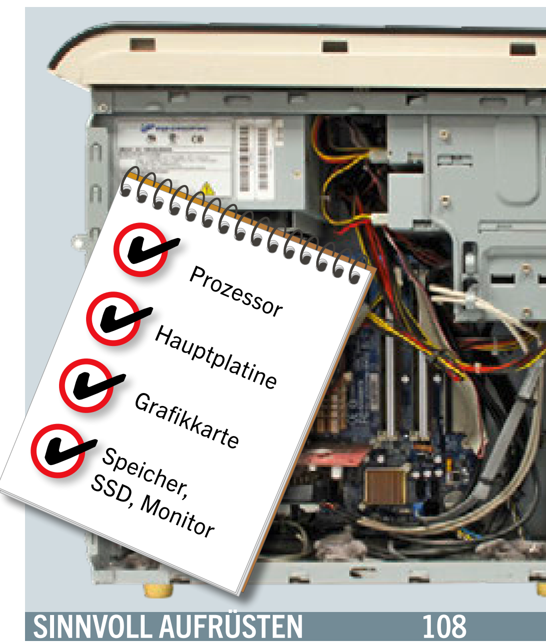


SERVICE







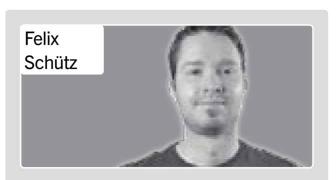


Ein runderneuerter Garrett kehrt auf den PC zurück. Beim Studiobesuch in Montreal zeigte uns Square Enix, was der Meisterdieb so alles draufhat.

TEST

VORSCHAU

SPIELE IN DIESER AUSGABE



„Spaßbremse Disney? Leider wahr."

Die Schließung von Lucas Arts sorgte für einen Aufschrei, der an die Sprengung Alderaans erinnert. Verständlich. Auch ich verbinde mit *Monkey Island*, *Day of the Tentacle*, *Jedi Knight* und vielen anderen Titeln wundervolle Erinnerungen. Dass Lucas Arts nach der Jahrtausendwende nur Mäßiges produzierte, dass das Studio vielleicht zu groß und teuer geworden ist, um auf Dauer profitabel zu sein, das mag zwar stimmen. Dennoch finde ich die Vorgehensweise von Disney bedauernswert. Hätte der Micky-Maus-Konzern wirklich keine andere, sensiblere Möglichkeit finden können? Die Angestellten zum Beispiel an neue Projekte setzen, die besser zum eigenen Saubermann-Image passen? Die vielversprechenden *Star Wars 1313*- und *Battlefront*-Spiele dafür an andere Teams auslagern? Und den Fans versichern, dass Guybrush, Indy, Skywalker & Co. auch in Zukunft nicht vom Bildschirm verschwinden werden? So hat Disney seit der Lucasfilm-Übernahme doch vor allem eins geschafft: sich als herzlosen Spielverderber zu präsentieren. Eine reife Leistung.

LUCAS ARTS

Disney schließt Lucas Arts

Die Schockmeldung kam am 3. April: Disney, zuletzt durch den Kauf von Lucasfilm (*Star Wars*, *Indiana Jones*) in den Schlagzeilen, macht das Traditionsunternehmen Lucas Arts dicht. Bedeutet: Das hausinterne Entwicklerstudio wird geschlossen, mehr als 150 Mitarbeiter landen auf der Straße. Die Marke Lucas Arts bleibt jedoch bestehen und wird weiterhin zu Publishing-Zwecken genutzt, zum Beispiel wenn künftig externe Studios mit der Entwicklung von *Star Wars*-Spielen betraut werden.

Lucas Arts blickt auf eine lange Geschichte zurück, in den 90ern erlebte die Firma mit *Star Wars*-Titeln wie *X-Wing*, *Jedi Knight* oder *Rebel Assault*, aber auch wegweisenden Adventures wie *Monkey Island* 1, *Fate of Atlantis* oder *Day of the Tentacle* 2 ihre Blütezeit. Nach der Jahrtausendwende sah es schlechter aus bei Lucas Arts; die Spiele, die das Team selbst entwickelte, darunter *Lucidity*, *Bounty Hunter* oder *The Force Unleashed 2* 3 blieben hinter den Erwartungen zurück. Die letzten wirklich guten Spiele mit Lucas-Arts-Stempel waren jene, die von externen Teams entwickelt und nur von Lucas Arts gepublished wurden, etwa *Knights of the Old Republic*, *Jedi Knight 2*, *Battlefront* oder *Empire at War*. Mit dem grafisch eindrucksvollen *Star Wars 1313* 4 und einem unangekündigten *Battlefront*-Nachfolger wollte Lucas Arts an alte Erfolge anknüpfen – vergebens. Disney könnte die Entwicklung beider Spiele zwar an andere Studios vergeben, doch die Aussichten darauf stehen nach Einschätzung mehrerer Brancheninsider schlecht. ❑

Info: www.pcgames.de



HORN DES MONATS*

ANDREAS BERTITS



Unser freier Autor Andreas Bertits schrieb sich für die Mod-Specials in der aktuellen PC Games Extended scheinbar nicht nur die Finger, sondern auch das Hirn wund. So schwadronierte er im Artikel zu *Tropical Skyrim* davon, dass durch das tropische Flair dieser Mod eine völlig andere „Atomsphäre" im Spiel entstünde. Was wohl das Bundesamt für Strahlenschutz dazu sagt?

* Ex-Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

Serienableger im Retro-Stil



Interview mit dem Entwickler. Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet abfotografieren (benötigt ggf. QR-Reader-Software).

Die einfach gestrickten Achtziger-Jahre-Videotheken-Action-Kracher mit Stallone, Schwarzenegger & Co. sind wieder da –und zwar in Form des neuesten Ablegers der *Far Cry*-Reihe. Im Ego-Shooter *Far Cry 3: Blood Dragon* spielen Sie Sergeant Rex Colt, der sich – halb Mensch, halb Maschine – durch ein düsteres Zukunftsszenario ballert, um seinen ehemaligen kommandierenden Offizier samt rücksichtslosen Killer-Cyborgs auszuschalten. Klingt trashig? Wird es auch! Der Standalone-Download-Titel (15 EUR) nimmt sich selbst nicht allzu ernst, bedient viele Klischees und schlägt in die selbe Kerbe wie *Duke Nukem Forever*. Schon vor der Ankündigung sorgte der Titel für Gesprächsstoff, als sich Hacker über Ubisofts Onlineplattform Uplay Zugang zum unveröffentlichten Programmcode verschafften und diesen im Internet verbreiteten. ❑

Info: http://fc3blooddragon.uk.ubi.com

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
3	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88
4	FIFA 13	Electronic Arts	Test in 10/12	Wertung: 90
5	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
6	Bioshock Infinite	2K Games	Test in 04/13	Wertung: 91
7	Tomb Raider	Square Enix	Test in 04/13	Wertung: 86
8	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: -
9	Crysis 3	Electronic Arts	Test in 03/13	Wertung: 91
10	Call of Duty: Black Ops 2	Activision	Test in 12/12	Wertung: 85

BROKEN AGE

Schafer enthüllt Adventure

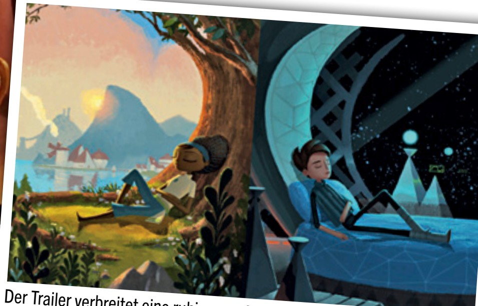
Auf der diesjährigen GDC-Entwicklerkonferenz in San Francisco lüftete Double Fine endlich den Schleier: Tim Schafer präsentierte erstmals einen Trailer und den Titel seines neuen Point&Click-Adventures – das Spiel wird *Broken Age* heißen. Als Mix aus Fantasy und Science-Fiction erzählt es die Geschichte von einem Mädchen und einem Jungen. Das Mädchen lebt in einem Dorf, wo es eigentlich einem Monster geopfert werden soll, beschließt dann aber, sich gegen den Willen der Dorfbewohner zu wehren und zu fliehen. Die zweite Handlungsebene spielt auf einem Raumschiff: Dort lebt ein Junge einsam und verlassen, nur eine Art Muttercomputer kümmert sich um ihn – schließlich versucht der Junge, von dort auszubrechen und eigene Abenteuer zu erleben. So werden die Geschichten der beiden Helden miteinander verwoben. Der Spieler wird zwischen Junge und Mädchen wechseln, Dialoge führen und klassische Point&Click-Aufgaben lösen.

Broken Age sorgte im Februar 2012 für beispiellosen Wirbel, als Double Fine auf der Crowd-Funding-Seite kickstarter.com für Spenden warb. Das Spiel erreichte einen damaligen Rekord von rund 3,4 Millionen US-Dollar und löste eine Flut an Nachahmer-Projekten aus. Einen Releasetermin gibt's noch nicht. ❑

Info: www.brokenage.com



Der hübsche, bewusst schlichte Grafikstil wirkt wie gemalt. Die steifen Animationen der Figuren hinterlassen jedoch noch einen durchwachsenen Eindruck.



Der Trailer verbreitet eine ruhige, sanfte Atmosphäre – stilistisch scheint sich das Spiel weit von Schafers bisherigen Arbeiten zu entfernen.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Batman-Prequel von neuem Team

Für viele Spieler zählen *Batman: Arkham Asylum* und *Batman: Arkham City* zu den besten Titeln der letzten Jahre – völlig zu Recht. Umso verblüffender die jüngste Ankündigung, dass der dritte Teil der Reihe nicht von Rocksteady entwickelt würde, das Ur-Team ist nur noch in beratender Funktion tätig. Stattdessen übernimmt Warner Bros. Montreal den Job, einen würdigen Nachfolger zu produzieren – oder genauer gesagt: einen Vorgänger, denn *Batman: Arkham Origins* ist ein Prequel, das mehrere Jahre vor den beiden anderen Teilen angesetzt ist. Die Handlung: Ein jüngerer, noch etwas unerfahrener Batman wird von Auftragskillern und Superschurken gejagt, die der Gangster Black Mask angeheuert hat. Spielmechanisch ändert sich nicht viel, Batman ist erneut im frei erkundbaren Gotham City unterwegs, schwingt sich von Haus zu Haus, löst Rätsel, verprügelt Gegner und erforscht dabei auch neue Gebiete der Stadt, wodurch das Spiel doppelt so groß ausfallen soll wie der zweite Teil. Um weite Distanzen zu überbrücken, nutzt Batman seinen Batwing als Schnellreiseersatz, allerdings darf man den Flieger nicht selbst steuern. Kampfsystem und Spielgefühl sollen unangetastet bleiben, es kommen aber weitere Gadgets und Upgrades hinzu, darunter ein neues Greifhakensystem, mit dem Batman weitere Levelabschnitte erreichen kann. Mehr Nebenaufgaben und dynamisch auftretende Ereignisse sollen für Beschäftigung neben der Hauptquestreihe sorgen. Lange müssen die Fans übrigens nicht mehr warten: *Arkham Origins* erscheint schon am 25. Oktober 2013! ❑

Info: www.pcgames.de



AKTION GÜLTIG VOM 25.04. - 31.05.2013

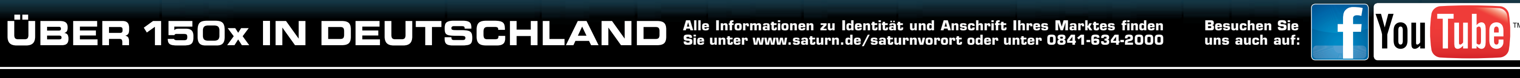
3 Blu-rays FÜR 25,-

ICH BIN EINE VON 3!

Wähle aus über 60 verschiedenen Titeln

Einzelpreis: € 9,99

AUCH ONLINE ERHÄLTLICH: WWW.SATURN.DE/3FUER25



SATURN

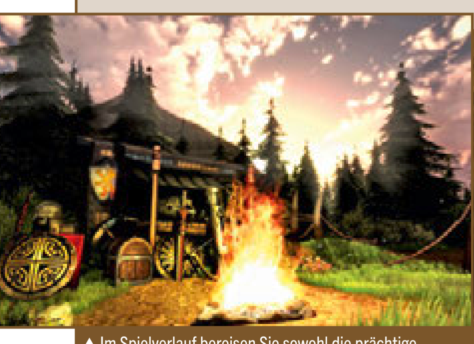
SOO! MUSS TECHNIK

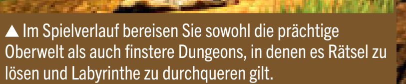
MIGHT AND MAGIC X: LEGACY

Retro-Flair im Rollenspiel-Comeback des Jahres

Der Erfolg des herrlich altmodischen Dungeon Crawlers *Legend of Grimrock* (siehe Meldung unten auf dieser Seite) weckt Begehrlichkeiten: Auch Ubisoft arbeitet derzeit an einem Rollenspiel aus der Ego-Perspektive, in dem Sie mit einer Heldengruppe Kämpfe gegen feindlich gesinnte Fantasy-Kreaturen bestehen. Quasi nebenbei versucht das Unternehmen damit, seiner altehrwürdigen *Might & Magic*-Serie neues Leben einzuhauchen, deren letzter Teil (das pomadige *Might & Magic 9*) aus dem Jahr 2002 stammt. *Legacy* spielt aber in der neuen Welt Ashan, die ihren ersten Auftritt im Strategieableger *Heroes of Might & Magic 5* hatte. Rund um die Stadt Karthal auf der unerforschten Agyn-Halbinsel stampfen Sie durch mit Fallen übersäte Höhlen und schicke Freiluftareale; Ihre vierköpfige Gruppe stellen Sie zuvor frei aus vier Rassen und zwölf Klassen zusammen. Traditionsgemäß dürfen Sie bei Charakterwerten, Zaubern und Fähigkeiten Feintuning betreiben. Alte Zöpfe wie den Levelaufstieg über Trainer und für Zauber nötige Juwelen schneidet der deutsche Entwickler Limbic aber ab. Die in Kacheln unterteilte Welt bereisen Sie in Echtzeit; sobald ein Kampf beginnt, wechselt das Spiel in einen Rundenmodus. Hier bestimmten Sie separat die Aktionen Ihrer vier Helden, schlürfen Tränke und hauen mit Äxten auf Gegnerköpfe ein. *Might & Magic X: Legacy* erscheint im September 2013 als Bezahl-Download mit einer Spielzeit von rund 25 Stunden. ❑

Info: www.mightandmagicx.com





▲ Im Spielverlauf bereisen Sie sowohl die prächtige Oberwelt als auch finstere Dungeons, in denen es Rätsel zu lösen und Labyrinthe zu durchqueren gilt.



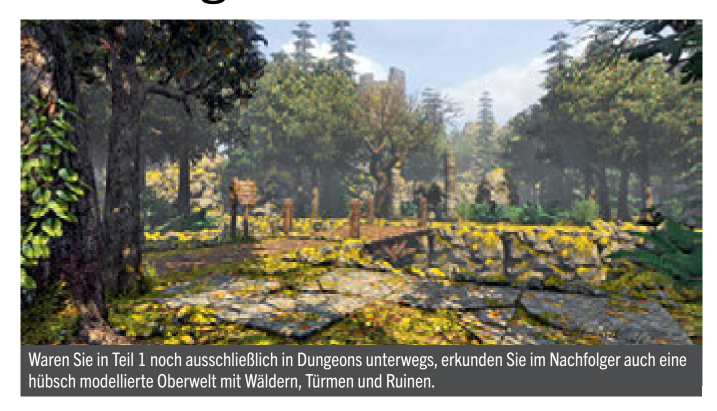
Anders als in *Legend of Grimrock* führen Sie in *Legacy* Gespräche mit NPCs und Händlern.



▲ Gefechte laufen rundenweise ab; Sie bestimmen nacheinander die Aktionen aller vier Helden.

LEGEND OF GRIMROCK 2

Nachfolger mit Oberwelt



Waren Sie in Teil 1 noch ausschließlich in Dungeons unterwegs, erkunden Sie im Nachfolger auch eine hübsch modellierte Oberwelt mit Wäldern, Türmen und Ruinen.

Fast genau ein Jahr nach der Veröffentlichung des Indie-Überraschungshits *Legend of Grimrock* (Wertung: 82 in PC Games 05/12) hat Entwickler Almost Human den Nachfolger angekündigt. Ursprünglich wollte das vier Mann starke Studio lediglich einen DLC für das Hauptspiel veröffentlichen. Doch in der Konzeptionsphase stellte sich schnell heraus, dass die Pläne der Macher locker für einen vollwertigen Nachfolger ausreichen. *Legend of Grimrock 2* soll auf die Stärken des weltweit über 600.000 Mal verkauften Vorgängers setzen: Mit einer Gruppe von vier selbst erstellten Abenteurern bewegen Sie sich durch eine in Kacheln aufgeteilte Welt, bestreiten in Echtzeit Kämpfe gegen Monster und lösen verzwickte Rätsel. Neu: Anders als im Debütspiel erkunden Sie neben mit Fallen gespickten Dungeons auch eine schicke Oberwelt. Details zum Spiel hält Almost Human derzeit noch unter Verschluss, nicht einmal einen Veröffentlichungstermin nennt der Indie-Entwickler. ❑

Info: www.grimrock.net

PLANTS VS. ZOMBIES 2

Teil 2 kommt im Sommer

Entwickler Popcap arbeitet an einem Nachfolger zu dem Spiel, das bei seiner Veröffentlichung im Sommer 2009 die Arbeit in der PC-Games-Redaktion zum Erliegen brachte: *Plants vs. Zombies 2* erscheint im 2. Quartal 2013. Mit Details oder gar Screenshots zum neuen Ableger des süchtig machenden Tower-Defense-Spiels knausert Popcap bislang aber noch. Offenbar sind die Entwickler derzeit vollauf mit den Arbeiten am Facebook-Ableger *Plants vs. Zombies Adventures* (siehe Bild unten) beschäftigt: Das Social-Media-Spiel befindet sich derzeit im geschlossenen Beta-Test und verlagert den Kampf zwischen strategisch platzierten Pflanzen und hirnlos anstürmenden Zombiemassen in das größte soziale Online-Netzwerk. ❑

Info: www.facebook.com/pvzadventures



Die herzallerliebst gezeichneten 2D-Zombies des Originals tauscht das Facebook-Spiel gegen 3D-Modelle ein. Ob *Plants vs. Zombies 2* auf einen ähnlichen Grafikstil setzt?

CAMELOT UNCHAINED

Millionen her!



Mit zwei Millionen Dollar bittet Mark Jacobs vom Entwickler City State Entertainment zwar um eine große Stange Geld von seinen Unterstützern auf Kickstarter, hat aber gute Chancen, sein Ziel zu erreichen. Der Mitbegründer von Mythic Entertainment und Kopf hinter *Dark Age of Camelot* und *Warhammer Online* steckt im Erfolgsfall der Kampagne nämlich selbst die gleiche Summe in sein Projekt *Camelot Unchained*. Das Online-Rollenspiel mit drei Fraktionen und einem sehr umfangreichen Crafting-System setzt auf monatliche Abo-Gebühren, die geringer als bei den meisten Mitbewerbern sein sollen, und wendet sich an Hardcore-Spieler, die echte Herausforderungen suchen. ❑

Info: www.camelotunchained.com

FLASHBACK

Rückkehr nach mehr als 20 Jahren

Ein Science-Fiction-Kult-Klassiker kehrt zurück: Derzeit arbeiten die Entwickler des Titels *Flashback: The Quest for Identity* (1992 Amiga, 1993 PC) an einer modernisierten Neuauflage des erfolgreichen Originalspiels. Das Spiel von Vector Cell erscheint im Laufe des Jahres über Publisher Ubisoft. In *Flashback* übernehmen Sie wie im Original die Rolle des Wissenschaftlers Conrad B. Hart, dessen Gedächtnis gelöscht wurde, nachdem er im Jahr 2142 eine Erfindung machte und fast eine Verschwörung aufdeckte. Nun sind Sie auf der Suche nach Ihren verlorenen Erinnerungen. Aus einer seitlichen Perspektive hüpfen Sie mit Conrad über Hindernisse und bestehen Schusswechsel gegen außerdirdische Invasoren. *Flashback* soll durch moderne Engines wie Unreal und Havok nicht nur eine grafische Überarbeitung erfahren, sondern auch neue Figuren und Storywendungen enthalten. Es wird „das *Flashback*, das ihr euch erträumt habt", verspricht Ubisoft vollmundig. ❑

Info: www.ubisoft.com



Das Spiel bleibt wie das Original (Bild) ein Sidescroller, diesmal aber in schöner 3D-Grafik.

Die Spielmechanik wird durch neue Features wie Gadgets und ein Erfahrungssystem modernisiert.

THE WOLF AMONG US

Telltale kündigt Serie an



Nach dem preisgekrönten Episodenspiel *The Walking Dead* haben die Adventure-Spezialisten von Telltale mit *The Wolf Among Us* nun die nächste Comic-Versoftung in Arbeit. Basierend auf der bekannten Comicbuch-Reihe *Fables* übernehmen Sie die Rolle von Bigby Wolf. Der verkörpert den großen, bösen Wolf in Menschengestalt und trägt als Cop einen Mantel und raucht Zigaretten. Ebenso wie die Buchreihe dreht sich auch das Spiel um Charaktere aus Fabeln und Märchen, die in die echte Welt fliehen mussten und dort im New Yorker Stadtteil Fabletown Unterschlupf fanden. So treffen Sie etwa auf die drei kleinen Schweinchen, Pinocchio oder Schneewittchen. Letztere ist die büroraktische Chefin von Bigby Wolf, der als Sheriff in Fabletown für Recht und Ordnung sorgen soll. Die Entscheidungen, die Sie dabei treffen, werden sich ähnlich wie in *The Walking Dead* auf den Spielverlauf auswirken. Also: Verputzen Sie die Schweinchen zum Frühstück – oder helfen Sie ihnen aus der Patsche? Im kommenden Sommer soll die erste Episode erscheinen, spätestens dann müssen Sie sich entscheiden. ❑

Info: www.telltalegames.com/thewolfamongus

GEWINNSPIEL

Um den Start des mit Spannung erwarteten Genre-Mix aus Rundenstrategie und Rollenspiel für den Nintendo 3DS zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Hersteller Nintendo tolle Preise:



2x



Nintendo 3DS XL Limited Edition inklusive *Fire Emblem: Awakening*

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Teilnehmen ist ganz einfach: Schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Feel the Fire" an die Adresse: gewinnspiel@pcgames.de. Viel Erfolg! **Teilnahmeschluss: 29. Mai 2013**

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus spielen und s chreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

Die wilden Achziger

Und gerade als wir dachten, wir hätten schon alles gesehen, schickten uns die Kollegen Stange (l.) und Küchler erschreckende Bilder von der Games Developers Conference (GDC) in Los Angeles, die uns den Glauben an das Gute im Menschen verlieren liessen. Eigentlich hatten wir erwartetet, dass sich unsere Mitarbeiter unter die Messebesucher mischen, Interviews führen und geheime Infos besorgen – wie sich das für seriöse Journalisten gehört. Tja, Pustekuchen.



Sie waren jung ...



... und brauchten das Geld





Diebische Freude



Boah, ein Heft? Aus Papier? Echt Retro!

Auf seinem Trip ins kanadische Montreal frönte Stefan nicht nur einem, sondern gleich zwei seiner Hobbys. So loggte er nicht nur einige Geochaches, sondern checkte auch die örtlichen Fleischspezialitäten aus. Als Hobby-Grillmeister verkostete er diese Rippchen natürlich mit fachmännischer Geschmacksanalyse. Ach ja, und Garrets nachgebauten Bogen durfte er auch noch in die Hand nehmen, während die Thief-Entwickler in alten PC-Games-Ausgaben schmökerten.

Stockholm-Syndrom



Schöne Postkarte! Stört eigentlich nur der Typ in der Mitte... ;-)



"Hey Peter, hast du Lust, Battlefield 4 anzugucken?" – "Och, hab eigentlich genug zu tun..." – "Okay, dann müssen wir wohl jemand anderen nach Stockholm schicken ..." – "Stockholm? Ich pack schon mal meinen Koffer!" Ende März flog Peter nach Schweden, schaute sich einen Tag lang das tolle Stockholm an und war dann abends so erschöpft, dass er während der After-Show-Party anlässlich der Battlefield-4-Ankündigung beinahe wegnickte. Immer diese Touristen!



Robs Motto: Was sich nicht wehrt, wird verputzt!

Vorbereitung für das Büchsenwerfen

Machs gut, Rob!



Zu cool für dieses Heft: Ernie und Bert

Nach sechseinhalb Jahren in unserem erlauchten Kreise hat Redakteur Robert Horn Maus und Tastatur an den Nagel der PC-Games-Redaktion gehängt und sich aus der Welt der Spiele verabschiedet. Wir erinnern uns an polarisierende Spieletests, konstruktive Streitgespräche im Podcast, zerbissene Controllerkabel, mit Bier, Schnaps und Zigaretten ergaunerte exklusive Preview-Versionen, Rangeleien beim Redaktions-Pizza-Wettessen und und und ... Fortan verdingt sich Rob Gerüchten zufolge als Bademeister beim Babyschwimmen und lässt uns hier nun alleine schuften – na, vielen Dank, Rob! Na ja, wir wünschen ihm trotzdem alles Gute!

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen (Änderungen vorbehalten).

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 90	Age of Empires 2 HD	Echtzeit-Strategie	Microsoft	9. April 2013
Seite 50	Age of Wonders 3	Runden-Strategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2013
Seite 88	Alien Spidy	Jump & Run	Kalypso Media	20. März 2013
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	3. Quartal 2013
	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft	31. Oktober 2013
	Baphomets Fluch: Der Sündenfall	Adventure	Revolution	2013
	Batman: Arkham Origins	Action	Warner Bros. Inter.	25. Oktober 2013
Seite 20	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
▶	Battle Worlds: Kronos	Runden-Strategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2013
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 36	Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	Juli 2013
	Broken Age	Adventure	Double Fine	2013
▶	Call of Juarez: Gunslinger	Ego-Shooter	Ubisoft	2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	2013
	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer Games	2. Quartal 2013
Seite 92	Cities in Motion 2	Simulation	Paradox Interactive	2. April 2013
	Civilization 5: Brave New World	Runden-Strategie	2K Games	12. Jul 2013
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Sega	25. Juni 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	Nicht bekannt	2014
Seite 38	Dark	Action	Kalypso Media	Juni 2013
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	Nicht bekannt
Seite 60	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	3. Quartal 2013
	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
	DSA: Nordlandtrilogie	Rollenspiel	UIG Entertainment	2. Quartal 2013
	Dead State	Rollenspiel	Doublebear Product.	Dezember 2013
Seite 72	Defiance	Action	Namco Bandai	2. April 2013
▶	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	November 2013
Seite 54	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	Juli 2013
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2013
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2013
Seite 64	Dragon's Prophet	Online-Rollenspiel	Infernum	2013
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	Nicht bekannt
	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Dev.	März 2014
	Europa Universalis 4	Runden-Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2013
	Far Cry 3: Blood Dragon	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Mai 2013
Seite 58	FIFA 14	Sport	Electronic Arts	4. Quartal 2013
Seite 52	Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn	Online-Rollenspiel	Square Enix	2013
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Grid 2	Rennspiel	Codemasters	31. Mai 2013
Seite 62	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	2013
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertain.	2013
Seite 48	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Activision Blizzard	2013
	Lego Marvel Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	3. Quartal 2013
▶	Leisure Suit Larry	Adventure	Replay Games	Mai 2013
▶	Lost Planet 3	Action	Capcom	27. August 2013
▶	Mars: War Logs	Rollenspiel	Deep Silver	Mai 2013
▶	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Gazilion Ent.	4. Juni 2013
▶	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	September 2013
Seite 66	Metro: Last Light	Ego-Shooter	Deep Silver	17. Mai 2013
	Might & Magic X: Legacy	Rollenspiel	Ubisoft	September 2013
Seite 44	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Perfect World	30. April 2013
	Nuclear Union	Rollenspiel	1C Company	2013
	Planetary Annihilation	Echtzeit-Strategie	Uber Entertainment	Juli 2013
	Plants vs. Zombies 2	Puzzlespiel	Electronic Arts	2. Quartal 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertain.	2. Quartal 2014
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
	Remember Me	Action-Adventure	Capcom	7. Juni 2013
Seite 86	Resident Evil 6	Action	Capcom	22. März 2013
	Resident Evil: Revelations	Action	Capcom	24. Mai 2013
	Ride to Hell: Retribution	Action	Deep Silver	28. Juni 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	17. April 2013
Seite 40	Saints Row 4	Action	Deep Silver	23. August 2013
	Shadowrun Returns	Rollenspiel	Harebrained Schemes	2. Quartal 2013
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Deep Silver	4. Quartal 2013
Seite 78	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	10. April 2013
Seite 42	Shroud of the Avatar	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014
Seite 84	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	15. März 2013
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	2013
	Space Hulk	Runden-Taktik	Full Control	4. Quartal 2013
	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	20. August 2013
	Star Citizen	Weltraum-Action	Nicht bekannt	2014
	Star Trek	Action	Namco Bandai	26. April 2013
Seite 94	Syder Arcade	Shoot'em Up	Crimson Cow	14. März 2013
	The Banner Saga	Runden-Taktik	Stoic Studio	1. Hälfte 2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Incredible Adventures of Van Helsing	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2013
Seite 82	The Walking Dead: Survial Instincts	Action	Activision	26. März 2013
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Nicht bekannt	2014
Seite 28	Thief	Action-Adventure	Square Enix	2014
Seite 61	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inixile Entertainment	2015
	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
Seite 80	Trials Evolution: Gold Edition	Geschicklichkeit	Ubisoft	22. März 2013
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2013
	Wargame: Airland Battle	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	2013
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2013
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2013
	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2013
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	Nicht bekannt
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013
▶	Zeno Clash 2	Action	Atlus	30. April 2013

VORSCHAU 05/13

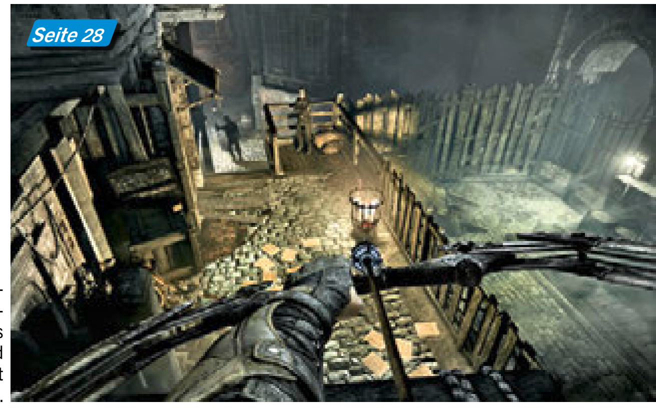
INHALT

ACTION
BATTLEFIELD 4


Seite 20

Vor Ort in Stockholm schauten wir uns den grafisch opulenten Einzelspielermodus des Militär-Shooters an und entlockten den Machern Details zur Frostbite-Engine 3.

ACTION
THIEF


Seite 28

Redaktionsspitzbube Stefan Weiß trotzte der Eiseskälte Kanadas, um sich unbemerkt in die erste Präsentation der Neuauflage von Meisterdieb Garretts Schleichspiel-Reihe zu schmuggeln. Anschließend gelang ihm die Flucht aus dem Entwicklerstudio mit detaillierte Informationen zu *Thief* im Gepäck.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 09.04.13)

1. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | 2K Games – Termin: Nicht bekannt
2. **BATTLEFIELD 4** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 4. Quartal 2013
3. **WATCH DOGS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 4. Quartal 2013
4. **ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 31. Oktober 2013
5. **THE ELDER SCROLLS ONLINE** – Online-Rollenspiel | Bethesda – Termin: 2013
6. **METRO: LAST LIGHT** – Ego-Shooter | Deep Silver – Termin: 17. Mai 2013
7. **TOTAL WAR: ROME 2** – Strategie | Sega – Termin: 2. Hälfte 2013
8. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD** – Rollenspiel | Nicht bekannt – Termin: 2014
9. **SAINTS ROW 4** – Action | Deep Silver – Termin: 23. August 2013
10. **ARMA 3** – Taktik-Shooter | Bohemia Interactive – Termin: 3. Quartal 2013

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

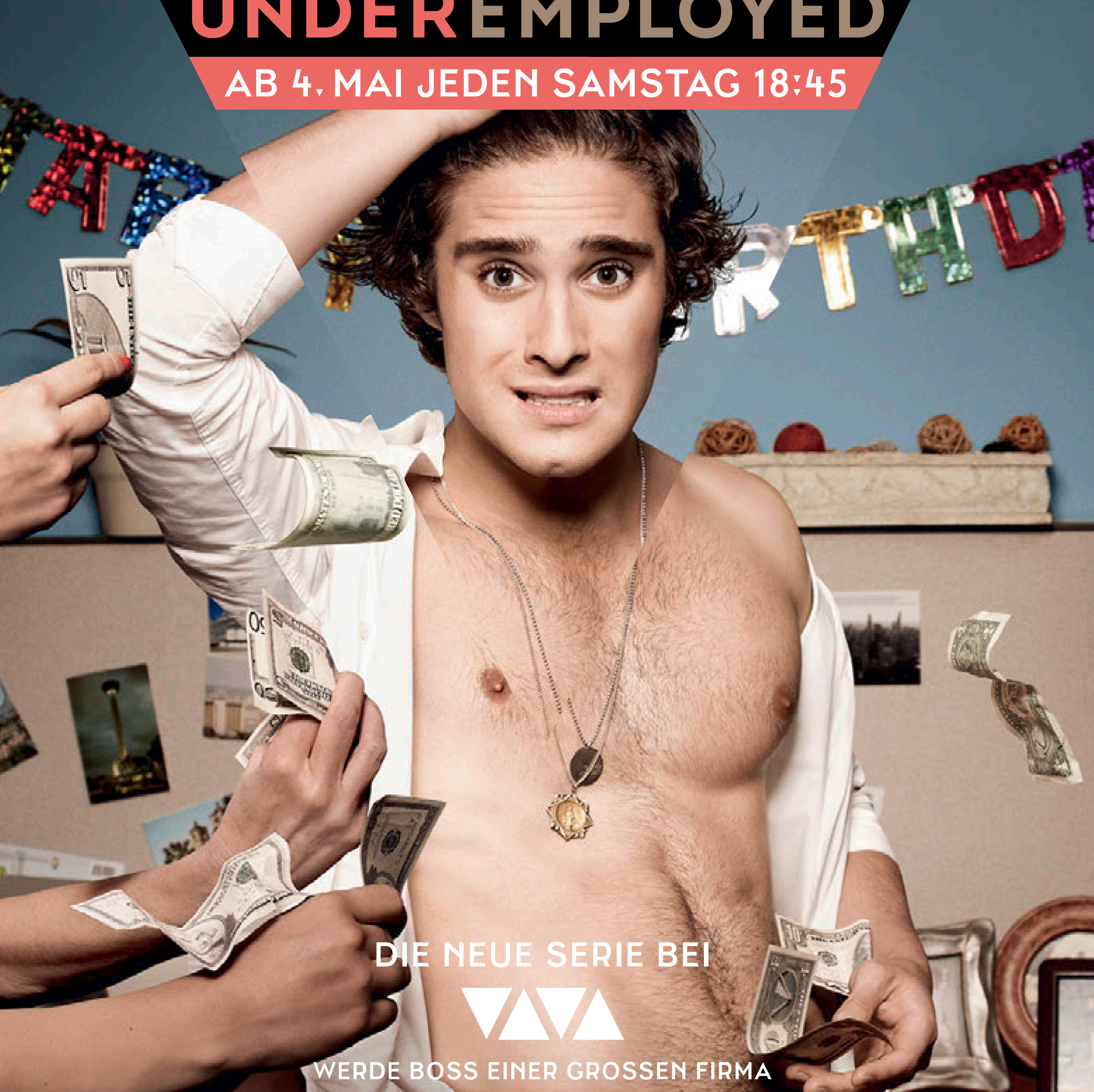
„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnete Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- + Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- + Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- + Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem fetten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.


SCHEISS JOBS
COOLE FREUNDE!
UNDEREMPLOYED
AB 4. MAI JEDEN SAMSTAG 18:45
DIE NEUE SERIE BEI
VIVA
WERDE BOSS EINER GROSSEN FIRMA
INFOS: VIVA.TV/UNDEREMPLOYED

Von: Peter Bathge

Technisch brillant, spielerisch bekannt: Dice zeigt den Solomodus und schweigt die Mehrspielerpartien tot.

AUF DVD
• Video zum Spiel

AUF EXTENDED-DVD
• 17-Minuten-Trailer zum Spiel

Battlefield 4

BETA-ZUGANG: SO GEHT'S!

Auch für *Battlefield 4* gibt es einen Mehrspieler-Betatest, wohl aufgeteilt in eine geschlossene und eine offene Phase. Zugang erhalten Sie, indem Sie:

- die *Battlefield 3 Premium Edition* kaufen (ca. 50 €).
- die Limited Edition von *Medal of Honor: Warfighter* kaufen (ca. 25 Euro).
- die Digital Deluxe Edition von *Battlefield 4* vorbestellen (ca. 70 Euro) – und zwar über http://store.origin.com. Obacht: Erwerben Sie die gleiche Edition woanders (etwa bei Amazon.de), erhalten Sie keinen Beta-Zugang!

Einige Gewehre geben Ihnen die Wahl: Schauen Sie beim Feuern durch das montierte Visier oder halten Sie die Knarre schräg, um über Kimme und Korn zu zielen?

Keine Fotos, kein Fragen!", so schallt es uns an einem bitterkalten Märzabend in Stockholm entgegen, sobald wir auf einen Mitarbeiter von Dice oder Electronic Arts treffen. Enttäuscht lassen wir den Fotoapparat sinken und klappen das Notizbuch zu: Journalistische Recherchearbeit ist hier in Schweden offenbar unerwünscht. Zumindest wenn es sich bei dem Objekt dieser Nachforschungen um *Battlefield 4* handelt. Da heißt es: Augen auf, Klappe zu und damit zufrieden sein, was der Hersteller vom Spiel zeigt. Selbst wenn das abseits des grafischen Pomps der Frostbite-Engine 3 nicht alle Erwartungen erfüllt, die wir und Millionen *Battlefield*-Fans daran geknüpft haben.

Bildhübsches Battlefield

Für die Präsentation in Stockholm mietete EA kurzerhand ein Kino, in dessen Plüschsessel wir uns Schulter an Schulter mit mehreren Hundert Kollegen fläzten. Zu sehen gab es 17 Minuten lang Szenen aus der PC-Version von *Battlefield 4* – Szenen, die mittlerweile längst im Internet die Runde gemacht haben und auch auf unserer Extended-DVD in ihrer Gänze zu bestaunen sind.

Der Grund für das unvermeidliche Staunen: *Battlefield 4* ist eine Optikgranate, die in Sachen Detailgrad, Animationen und Lichteffekte sowohl den Vorgänger als auch die Konkurrenz namens *Crysis 3* wegsprengt. Auf den ersten Blick wirkt der technische Sprung zwischen Frostbite 2 und Frostbite 3 dabei eher wie der halbherzige Hops eines müden Grashüpfers. Auch Carl Almgren, der Engine-Chefentwickler bei Dice, gibt zu: „Die neue Version ist mehr eine Evolution als eine Revolution. [..] Es ergab keinen Sinn, bei der Programmierung wieder bei null anzufangen."

Aber keine Sorge: Ein genauerer Blick offenbart die vielen liebevollen Details, die in diesem farbenprächtigen Wandteppich der Grafikfinessen stecken. Die einzelnen Stränge, die Dice zu einem wunderschönen Ganzen zusammenfügt, tragen Namen wie Tessellation und Dynamic Lightning. Der Webstuhl ist derweil eine Engine, die von Grund auf die Vorzüge von Direct X 11 nutzt.

Während Dice bei der Programmierung der PC-Fassung von *Battlefield 3* gezwungen war, minimale Abstriche wegen der parallel entwickelten Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360 zu machen, schöpfen die Schweden diesmal aus dem Vollen. Denn *Battlefield 4* ist eines der ersten Spiele, das Ende dieses Jahres auch für die neue Konsolengeneration erscheint, die aktuellen PCs technisch Paroli bieten dürfte. Die Zeiten, in denen Spieleentwickler wie Dice beim Hochschrauben der Systemanforderungen Rücksicht auf die stark veraltete Hardware der PlayStation 3 und Xbox 360 nehmen mussten, scheinen damit vorbei zu sein. Hurra!

DAS IST NEU

Über den Mehrspielermodus schweigt sich Dice bislang noch aus, derzeit sind nur Neuerungen an Kampagne und Technik bekannt.

- Schlauchboote und Schiffe lassen sich erstmals seit *Battlefield 2* wieder steuern, vermutlich auch im Mehrspielermodus.
- Größere Bewegungsfreiheit, alternative Wege und optionaler Fahrzeugeinsatz in den Levels
- Mehr emotionale, personenbezogene Momente in der Kampagne
- Rudimentäres Befehlssystem für KI-Partner
- Frostbite-Engine 3 mit Verbesserungen bei Animationen, Licht- und Zerstörungseffekten
- Optionale Battlelog-Features (Herausforderungen, Freundesliste) im Solomodus
- Koop-Missionen aus Teil 3 entfallen.



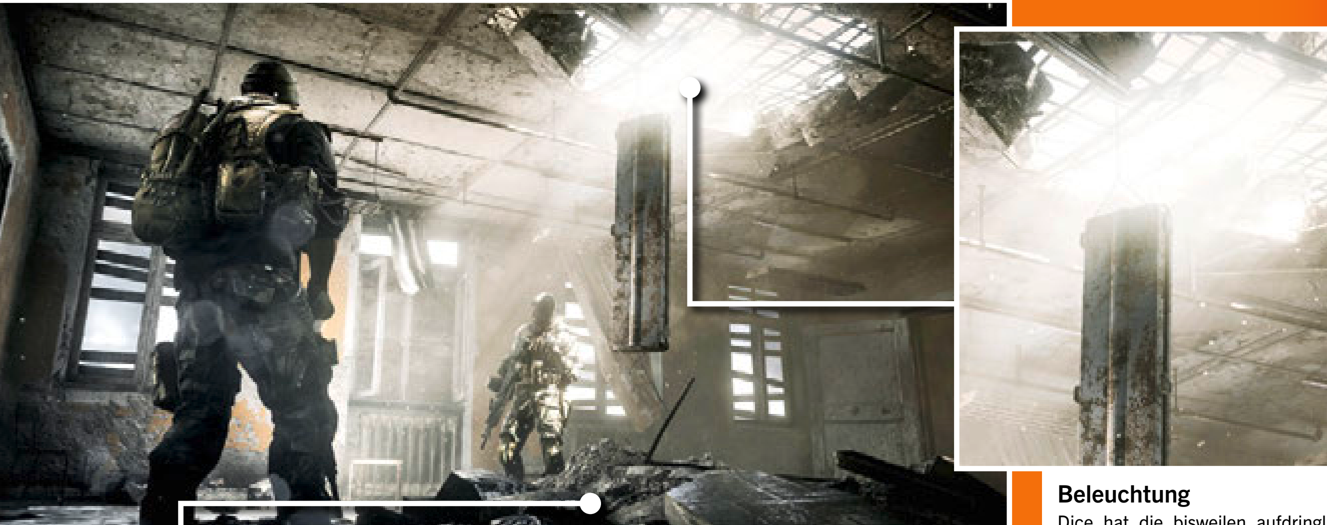
Trotz gegenteiliger Versprechen setzt auch *Battlefield 4* im gezeigten Level hauptsächlich auf knackig inszenierte Skriptsequenzen in engen Schläuchen.

DIE TECHNIK HINTER BATTLEFIELD 4: WAS IST NEU?

Was hat die neueste Generation der Grafik-Engine von Dice auf dem Kasten?

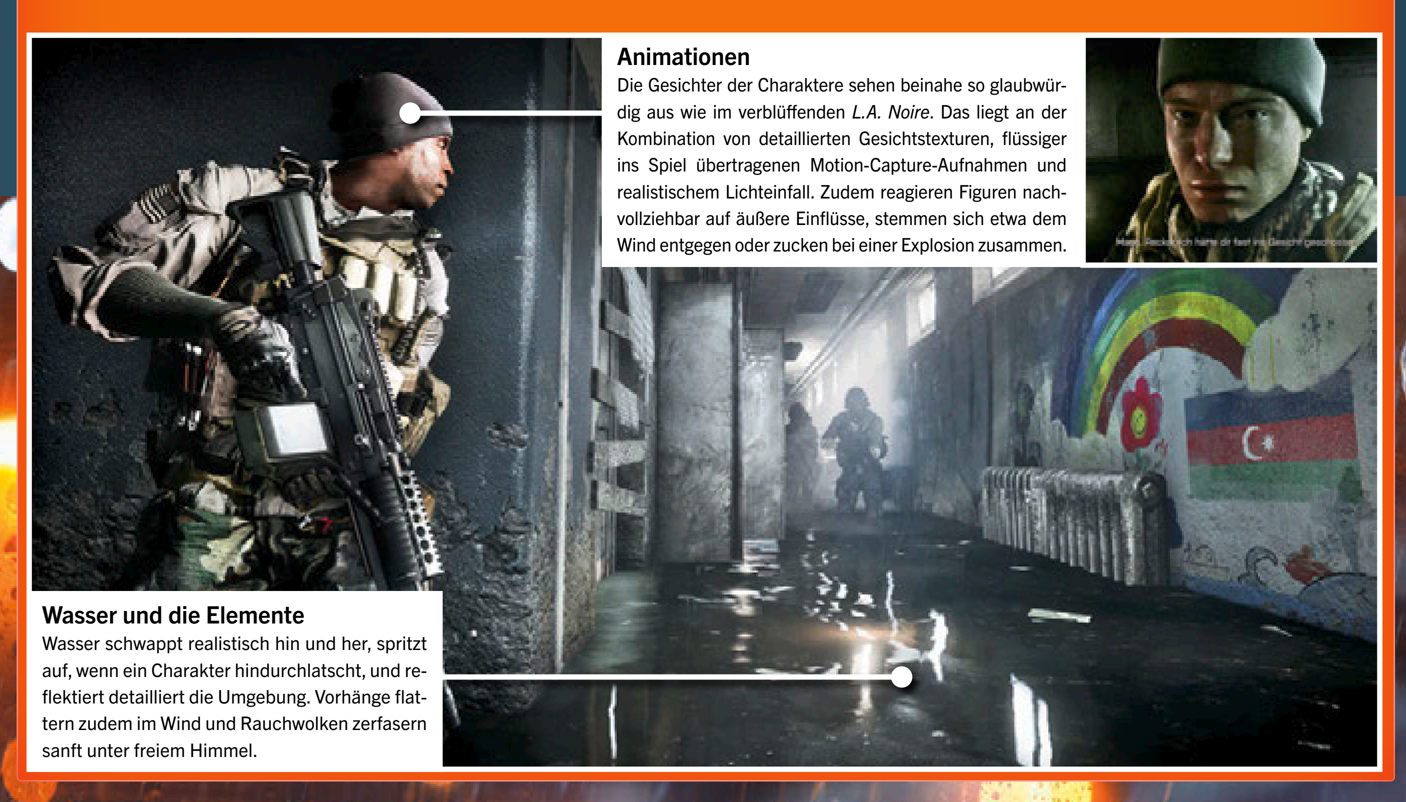
In Stockholm lief die PC-Version von *Battlefield 4* in einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln bei 60 fps, zum Einsatz kam dabei eine Radeon HD 7990 mit 6 GB RAM. Frostbite 3 setzt voll auf Direct X 11, um Wettereffekte wie Regen und Nebel umsetzen sowie Charaktere und Architektur per Tessellation aufzupolieren. Die hohe Skalierbarkeit der Engine soll aber auch auf schwächeren Rechnern hübsche Grafik ermöglichen. Fortschritte hat Dice bei der Darstellung der Vegetation gemacht: Büsche und Pflanzen biegen sich wie in *Crysis 3* durch Berührung zur Seite. Frostbite 3 sieht aber nicht nur schick aus, sondern vereinfacht auch viele Arbeitsabläufe. Dadurch fällt es Leveldesignern, Programmierern und Grafikern leichter, mit dem Editor Frost Ed in Windeseile spielbare Umgebungen zu erstellen.





Zerstörung
Die aufwendigen Zerstörungseffekte, die PC-Spieler seit *Bad Company 2* mit der Serie verbinden, stellt die Engine künftig dynamischer dar; zu Bruch gehende Scheiben, zerschossene Betonpfeiler und pulverisierte Wände beschränken sich in der Kampagne nicht mehr nur auf geskriptete Szenen. Frostbite 3 stellt mehr verschiedene Zerstörungsarten dar, was für weniger formelhafte Bruchstellen von Gebäuden unter Beschuss sorgen soll. Bessere Partikeleffekte sorgen zudem für eine realistischere Darstellung von Flammen und Explosionen.

Beleuchtung
Dice hat die bisweilen aufdringlichen Lensflare-Effekte des Vorgängers auf ein erträgliches Maß reduziert. Oberflächenreflexionen sehen hervorragend aus und verpassen vor allem den Gesichtern der Charaktere zusätzliche Textur. Beleuchtung und Schatten sind dynamisch, dazu kommen herrliche Details wie im Licht schwebende Staubflocken, die auf dezente Weise den Realismusgrad der Optik erhöhen.



Animationen
Die Gesichter der Charaktere sehen beinahe so glaubwürdig aus wie im verblüffenden *L.A. Noire*. Das liegt an der Kombination von detaillierten Gesichtstexturen, flüssiger ins Spiel übertragenen Motion-Capture-Aufnahmen und realistischem Lichteinfall. Zudem reagieren Figuren nachvollziehbar auf äußere Einflüsse, stemmen sich etwa dem Wind entgegen oder zucken bei einer Explosion zusammen.

Wasser und die Elemente
Wasser schwappt realistisch hin und her, spritzt auf, wenn ein Charakter hindurchlatscht, und reflektiert detailliert die Umgebung. Vorhänge flattern zudem im Wind und Rauchwolken zerfasern sanft unter freiem Himmel.

Bisher macht die Kampagne zwar einen technisch hervorragenden Eindruck, spielerisch erwartet Sie aber voraussichtlich nur der übliche Trott.

MEHR EMOTIONEN?
Die Pläne von Entwickler Dice für eine stärkere emotionale Bindung zu den Figuren der Kampagne erscheinen uns noch reichlich hochfliegend: Die gezeigte Amputationsszene rief jedenfalls allenfalls Ekel hervor, anstatt uns zum Mitfühlen zu bringen. Dafür braucht es geschliffene Charaktere und eine Erzählung, welche über die übliche „Krieg ist super!"-Mentalität moderner Ego-Shooter hinausgeht. Beides ist in *Battlefield 4* bislang nicht zu erkennen.

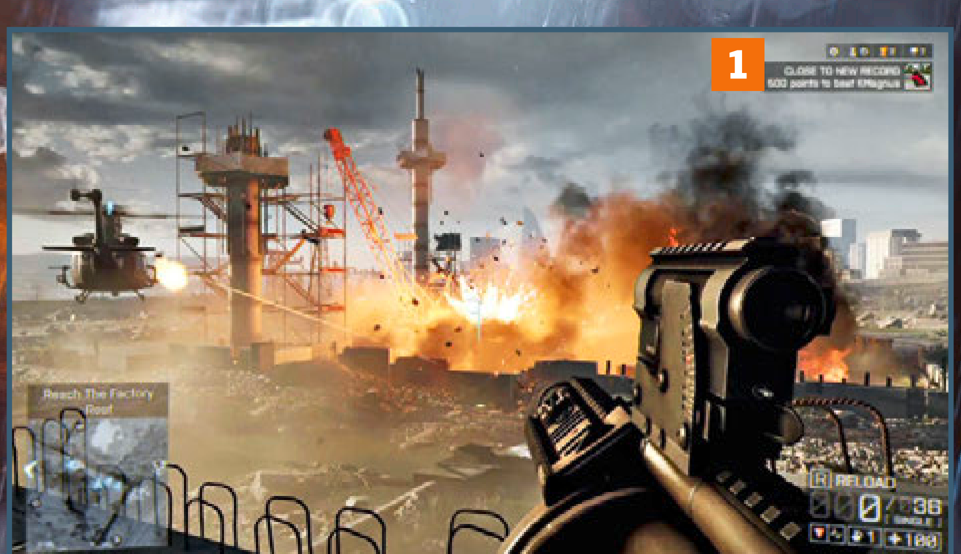
Dass *Battlefield 4* nun aber optisch trotzdem stark an den ebenfalls fantastisch aussehenden Vorgänger erinnert, hat einen ganz einfachen Grund: Dice packt zwar mehr und aufwendigere Partikel-, Licht- und Zerstörungseffekte ins Spiel, hat sich während der zweijährigen Entwicklungszeit der Frostbite-Engine 3 aber hauptsächlich aufs Feintuning konzentriert. So sind die Entwickler etwa besonders stolz auf die hohe Skalierbarkeit der Technik. Spieler mit schwächeren Rechnern bekommen dadurch ebenfalls ein optisch ansprechendes Spiel geboten, ohne dass die Action zur Diashow verkommt.

Viel Zeit und Aufwand hat Dice zudem darauf verwendet, die Arbeit mit der Engine zu vereinfachen: Leveldesigner, Programmierer und Grafiker arbeiten alle mit demselbem Editor namens Frost Ed, der getätigte Änderungen sofort in einen spielbaren Level umsetzt – ganz ohne die übliche Kompilierungszeit. Das dürfte sich besonders dann als nützlich erweisen, wenn andere Studios als Dice mit der Engine arbeiten – zahlreiche kommende EA-Spiele wie *Dragon Age 3*, *Command & Conquer* und das nächste *Mass Effect* nutzen Frostbite 3. Was die Engine im Detail auszeichnet, lesen Sie im Kasten auf der linken Seite.

Hier gibt's was auf die Ohren!
In Sachen Techniksperenzchen liefert Dice also wieder gewohnt Großartiges ab. Doch die Spiele der Schweden sind spätestens seit *Bad Company 2* dafür bekannt, neben den Augen der Spieler auch deren Ohren zu verwöhnen. *Battlefield 4* enttäuscht in dieser Disziplin ebenfalls nicht, soweit sich das anhand der ersten Präsentation des Einzelspielermodus sagen lässt.

Fahrzeuge rumpeln lautstark über Schotter, Wellen schlagen krachend an Felsen, Rotorblätter eines Helikopters kreisen mit einem satten „Wumpf!" durch die Luft und Explosionen drohen bei voll aufgedrehter Lautstärke einen bleibenden Eindruck beim Trommelfell des Spielers zu hinterlassen. Großartig: Wenn ein Gebäude im Rahmen der realistischen (im Vergleich zu *Battlefield 3* dynamischer auftretenden) Zerstörungseffekte unter viel Getöse zusammenbricht und Schutt in alle Richtungen fliegt, hören Sie den Einschlag jedes einzelnen Gesteinsbrockens. Faszinierend!

Chinesisch-russisches Roulette
Grafik top, Sound top – jetzt fehlt nur noch ein hervorragender Mehrspielermodus und schon würden wir uns keine Sorgen mehr um *Battlefield 4* machen. Indes: Die Online-Gefechte



2
NEW RECORD ON PROLOGUE
New best score: 4550 points

3
CHALLENGE INVITE
Dog Tag Hunter

DAS BATTLELOG IM SOLOMODUS
Battlefield 4 bewertet Ihre Leistung in der Kampagne und vergleicht Ihren Punktestand mit dem von Spielern auf Ihrer Freundesliste **1** sowie Ihrem bisherigen Top-Ergebnis **2**. Zudem fordern Sie andere Spieler heraus oder schließen spezielle Herausforderung ab **3** – wer sich durchsetzt, bekommt vermutlich virtuelle Trophäen. Gut: Falls Sie die Einblendungen stören, dürfen Sie das Feature deaktivieren.

VON DER KONZEPTZEICHNUNG ZUR SPIELSZENE: DIE GEHEIMNISSE DER ART DIRECTION

Blick hinter die Kulissen: So entsteht der einzigartige Look von *Battlefield 4*.

Gustav Tilleby ist Art Director bei Dice und damit für den grundsätzlichen Look des Spiels verantwortlich, von der Farbgebung bis zum Kontrast. „Allen Elementen der Optik“, versichert Tilleby, „liegt eine bewusste Design-Entscheidung zugrunde.“ Für *Battlefield 4* war es sein Ziel, „eine Welt zu schaffen, die der Spieler erkunden möchte“. Als anfängliche Inspiration nennt der Art Director Werbespots für Autos, die als knalliges Gegengewicht zu seiner Idee einer „aggressiven Welt“ dienen: Die Levelgestaltung soll vermitteln, dass sich die Welt am Rande des Krieges befindet und von Katastrophen gezeichnet ist. Gleichzeitig soll das Spiel aber nicht zu trostlos wirken oder gar Depressionen beim Spieler hervorrufen. Daher setzt Dice stark auf Blaufilter statt auf ein düsteres, schmutziges Endzeitbraun. Tilleby und sein Team nutzen zudem die Lichtverhältnisse und sogenannte „optische Metaphern“, um dem Spieler dezente Richtungsangaben mit auf den Weg zu geben sowie auf unterbewusster Ebene die Geschichte eines Ortes zu erzählen. So kündet etwa in der aus dem Trailer bekannten verlassenen Schule eine Kinderzeichnung an der Wand von besseren Tagen inmitten eines überschwemmten, von den Naturgewalten gezeichneten Ganges. Tilleby: „Jeder Level hat seine eigene Signatur. Unser Ziel war es, einen möglichst glaubwürdigen Look zu erschaffen.“ Wir meinen: Ziel erreicht!


Die Kampagne setzt auf ein Underdog-Thema: Die Soldatengruppe um den Spieler gegen den Rest der Welt.

KONZEPTZEICHNUNG



SPIELSZENE


Die große Weitsicht auf der Baustelle soll dem Spieler ein Gefühl von Freiheit vermitteln.

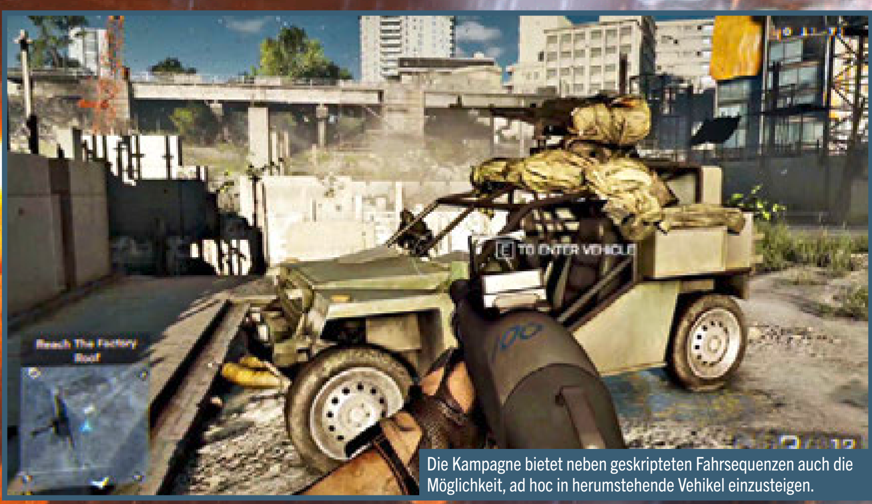
behandelt Dice derzeit noch wie ein Staatsgeheimnis. In Stockholm hatten wir schon Mühe, Creative Director Lars Gustavsson überhaupt dazu zu bringen, die Existenz der Multiplayer-Schlachten zu bestätigen. Details zu neuen Modi, frischen Ideen und zusätzlichen Vehikeln? Fehlanzeige: „Wir sind nicht hier, um über den Mehrspielermodus zu reden“, so Gustavsson nonchalant. Unsere Vermutung: Dice und EA heben sich die große Multiplayer-Vorstellung für die E3 im Juni auf. In Stockholm gab es dagegen nur Szenen aus der Solo-Kampagne zu sehen. Die will Dice im Vergleich zum Vorgänger kräftig aufpolieren.

Eine Revolution der Art, wie moderne Militär-Shooter ihre Geschichte erzählen, dürfte *Battlefield 4* nach derzeitigem Stand aber nicht einleiten. Dazu ist das Szenario zu ausgelutscht: Die Welt steht mal wieder am Abgrund, als sich Russland mit den Chinesen rund um einen abtrünnigen General namens Chang (welch innovative Namensgebung!) verbündet und die USA in einen weiteren, den Globus umspannenden Konflikt stürzt.

Sie erleben die Ereignisse aus der Sicht des Tombstone-Squads. Die US-Soldaten sollen in der gezeigten Prologmission geheime Informationen beschaffen und sind dazu im von Russland kontrollierten Aserbaidschan unterwegs, genauer in dessen Hauptstadt Baku. Dumm gelaufen: Die gesuchten Infos erweisen sich in einer Zwischensequenz am Ende der Präsentation als wertlos, was eine unbequeme Frage aufwirft: War das Opfer eines im Einsatz verstorbenen Squad-Mitglieds umsonst? Das klingt nach dem Stoff, aus dem anspruchsvolle (Anti-) Kriegsfilme gemacht sind: Der Spieler hadert in der Rolle von US-Soldat Recker mit den Entscheidungen des Führungsstabs und setzt sich als Teil eines kleinen Teams gegen die erdrückende Überlegenheit von Russen, Chinesen und der eigenen, intriganten Vorgesetzten durch. Damit das einen packt, bedarf es aber authentischer, nachvollziehbar handelnder Charaktere. Für die Gestaltung genau solcher Figuren ist Stefan Strandberg verantwortlich.

Amputation auf Knopfdruck

Strandberg hält bei Dice alle Fäden der Einzelspielerkampagne in der Hand. „Wir hatten das Gefühl, dass unsere Erzählung mehr Herz benötigt“, vertraut uns der rothaarige Game Director in Stockholm an. Dem optisch beeindruckenden, aber letztlich seelenlosen Solofeldzug des dritten Teils attestiert er im Rückblick einen Mangel an Emotionen. Um diesen Fallstrick bei *Battlefield 4* zu vermeiden, legt Dice nach eigenen Angaben viel Wert auf die Charakterzeichnung: Sie sollen im Spielverlauf Beziehungen zu Ihren computergesteuerten Teamkameraden aufbauen und mit ihnen leiden, wenn das Schicksal den Kumpels übel mitspielt.



Die Kampagne bietet neben geskripteten Fahrsequenzen auch die Möglichkeit, ad hoc in herumstehende Vehikel einzusteigen.


Überfällige Neuerung: Weibliche Soldaten in Militär-Shootern. Verpasste Chance: Spielbar sind weiterhin ausschließlich Männer.


Schlauchboote und Angriffsschiffe haben sowohl im Solo- als auch im Mehrspielermodus einen Auftritt.

Strandberg weiß, was Journalisten hören wollen. Nach seinem Vortrag waren wir beinahe davon überzeugt, dass *Battlefield 4* ein tiefgründiges Kriegsdrama wird, das die Schrecken des Schlachtfelds ähnlich kritisch aufbereitet wie *Spec Ops: The Line*. Aber dann schauten wir uns noch einmal die gezeigte Prologmission an und erwachten schnell aus unserem Tagtraum: Wenn Recker seinem Sergeant das von einer Betonplatte zerschmetterte Bein abschneidet (mit einem mickrigen Kampfmesser noch dazu) und dabei die plumpe Aufforderung „F drücken, um Bein zu amputieren“ auf dem Bildschirm erscheint, wirkt das eher lächerlich denn mitreißend und so subtil wie eine Brechstange. Zumal der Spieler das erste Opfer seiner neuen Karriere als Feldchirurg zu diesem Zeitpunkt gerade mal seit zehn Minuten kennt und sich die vorherige Interaktion zwischen den Soldaten des Tombstone-Squads darauf beschränkt, einander anzubrüllen, während rundherum Kugeln einschlagen und Granaten explodieren.

Solo-Action wie im Mehrspielermodus

Game Director Stefan Strandberg hat aber noch mehr griffige Zitate zum Einzelspielermodus von *Battlefield 4* auf Lager. Eines davon: „Wir wollen alles, was den Mehrspielermodus von *Battlefield* ausmacht, in die Solokampagne integrieren. […] Die Entscheidungen des Spielers beeinflussen maßgeblich das Gameplay.“ Als Schlüsselbegriff nennt Dice in Stockholm die sogenannten *Battlefield*-Momente: abgedrehte Szenen des kompletten Wahnsinns aus dem Mehrspielermodus der Serie (Soldat schießt Jet ab, Jet trifft Hubschrauber, Hubschrauber fällt auf Panzer und explodiert). Solche dynamisch entstehenden Augenblicke sollen die geskripteten Passagen der Kampa-


Während der Autofahrt an der aserbaidschanischen Küste fällt es schwer, sich auf den angreifenden Helikopter zu konzentrieren, so wunderschön sind Lichtstimmung und Wasseranimationen.

INTERVIEW MIT
LARS GUSTAVSSON

„Wir wollen weg vom komplett geskripteten Spielverlauf.“


Lars Gustavsson (links) ist Creative Director bei Dice.

PC Games: Warum sollten *Battlefield 3*-Spieler auf den nächsten Teil umsteigen? Sonderlich viele Neuerungen habt ihr ja noch nicht präsentiert.
Gustavsson: „Wir sind sehr stolz auf *Battlefield 3* und froh, dass die Menschen es noch spielen. Wir wollen niemandem vorschreiben, damit aufzuhören, das Spiel zu spielen. Aber gleichzeitig fragen wir uns natürlich immer, was wir in Zukunft bei der Entwicklung eines Spiels besser machen könnten. Wir erkennen an den DLCs, dass ein enormes Interesse an zusätzlichen Inhalten für *Battlefield* existiert. Wir werden die Spieler nicht zwingen, zu wechseln. Wir versuchen einfach, ein großartiges Spiel zu entwickeln – unsere Fans entschließen sich dann hoffentlich von selbst dazu, es auszuprobieren.“

PC Games: Warum zeigt ihr nur Szenen aus der Kampagne? Seid ihr nicht der Meinung, dass der Mehrspielermodus der Kern der *Battlefield*-Serie ist?
Gustavsson: „Inzwischen weiß vermutlich jeder, dass wir den Mehrspielermodus lieben und bei dessen Umsetzung sehr gute Arbeit leisten. Im Einzelspielermodus müssen wir den Menschen dagegen noch etwas beweisen. Versteh mich nicht falsch: Ich glaube, dass wir bei der *Battlefield 3*-Kampagne sehr vieles richtig gemacht haben. Wir haben gelernt, eine Geschichte zu erzählen. Dieses Mal wollen wir aber ein einheitliches Produkt abliefern, das durch und durch *Battlefield* ist, indem wir den Einzelspielermodus um Elemente ergänzen, welche die Online-Partien der Serie seit jeher auszeichnen.“

PC Games: Lass uns über die Engine sprechen: Was macht die neue Frostbite-Version so besonders?
Gustavsson: „Obwohl wir viel über die Technik reden, sind wir der Ansicht, dass sie lediglich dazu dient, die Spielerfahrung zu unterstützen, die wir erzeugen wollen. Das ist so ähnlich wie bei einem Magier, der sich neue Zaubertricks ausdenkt. Es geht nicht darum, wie ein Zaubertrick funktioniert, sondern mehr darum, wie der Zuschauer ihn wahrnimmt. Wir wollen eine glaubwürdige, dramatische Erfahrung im Zusammenspiel mit den KI-Charakteren bieten. Die Technik ist dazu da, alle Hindernisse aus dem Weg zu räumen, die dich daran hindern, ins Spiel einzutauchen. Dasselbe gilt für die großen, dynamischen Schlachtfelder mit Elementen wie Wind und Zerstörung. Und natürlich hilft die Engine dabei, die Levelgrenzen in die Breite zu ziehen. Das macht es auch nötig, dass Gegner auf die größere Bandbreite an Spielermöglichkeiten realistisch reagieren und sich cleverer anstellen. Wir wollen weg vom komplett geskripteten Spielverlauf.“

Gesicht und Bewegungen des Soldaten Irish (links) stammen aus einer Motion-Capturing-Sitzung mit Schauspieler Michael K. Williams, der den Gangster Omar Little in der Fernsehserie *The Wire* verkörpert.

gne wenn schon nicht ersetzen, so doch ergänzen. Wie das funktionieren soll? Durch weniger Linearität und mehr spielerische Freiheit.

Mehr Freiheit ist nie verkehrt, das wusste schon William „Braveheart" Wallace. Für *Battlefield 4* heißt das konkret, dass Sie statt durch enge Levelschläuche öfter durch halbwegs große Areale wie die Hochhausbaustelle aus dem Video streifen. Dort herumstehende Vehikel requirieren Sie ganz einfach per Tastendruck; im Gegensatz zu geskripteten Fahrsequenzen wechseln Sie jederzeit zwischen Fahrer- und Schützensitz. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, gelegentlich alternative Routen freizulegen. In der Präsentation genügte etwa ein Schuss aus dem Granatwerfer, um eine Wand zum Einsturz zu bringen und mittels des dahinter zum Vorschein kommenden Gangs eine Reihe von Widersachern zu umgehen. Fraglich jedoch, wie häufig solche Stellen im fertigen Spiel auftreten – die in Stockholm gezeigte Gameplay-Demo bestand weiterhin zum überwiegenden Teil aus (gut inszenierten) Skriptsequenzen mit nur einem möglichen Pfad.

Wenn *Battlefield 4* uns tatsächlich mehr Bewegungsfreiheit lässt als der Vorgänger und all die *Call of Dutys* und *Medal of Honors* dieser Welt, dann hat Dice jedoch dafür zu sorgen, dass die künstliche Intelligenz der feindlichen Soldaten dynamisch auf die verschiedenen möglichen Vorgehensweisen reagiert. Creative Director Gustavsson gibt sich optimistisch: „Wir haben die KI für *Battlefield 4* komplett überarbeitet. Das erlaubt uns, dem Spieler die Entscheidung zu überlassen, wie er eine Situation löst."

Ihr wichtigstes Lösungsinstrument: das Squad. Den KI-Mitstreitern geben Sie nämlich neuerdings simple Befehle: „Schieß dahin!", „Gib mir Deckung!" und so weiter. Ob später auch komplexere Kommandos dazukommen oder Dice gar die Allzweck-Komunikationstaste aus dem Mehrspielermodus mit solchen Ausrufen wie „Ich brauche einen Sanitäter!" eins zu eins in die Einzelspielermissionen integriert, ist unbekannt. Bislang sieht es eher so aus, als würde Dice ein großes Tohuwabohu um eine Spielmechanik machen, die es so ähnlich auch schon in anderen Ego-Shootern gab.

Denn egal, ob Sie wie in *Battlefield 4* lässig mit der Hand winken, um einem Helikopter Ziele zuzuweisen, oder auf einen Monitor starren, um gegnerische Stellungen für die verbündete Artillerie zu markieren wie in *Call of Duty: Modern Warfare 3*: Am Ende kommt wieder ein hübscher Ego-Shooter heraus, der dem gleichen Konzept aus Skriptsequenzen und Hurra-Patriotismus folgt, das seit der Veröffentlichung des ersten *Modern Warfare*-Spiels regelmäßig für millionenfache Verkäufe sorgt. ❑

„Technisch grandios, doch am Ende zählt nur der Multiplayer-Modus"

Matti Sandqvist



Wenn ich etwas in den letzten fünf Jahren über moderne Kriegs-Shooter gelernt habe, dann dass man uns im Vorfeld stets eine emotionale Geschichte verspricht und wir uns am Ende mit einer Handlung abspeisen lassen, die aus der Feder eines Sachbuchautors stammen könnte. Deshalb sind meine Erwartungen zur Story von *Battlefield 4* niedriger als eine Hobbit-Bude. Trotzdem freue ich mich auf den Einzelspielermodus. Woran das liegt? Die Jungs und Mädels von Dice haben es einfach drauf, abwechslungsreiche Missionen zu basteln und dabei die Action sehr gut zu inszenieren – der Vorgänger bescherte mir so einige erinnerungswürdige Momente. Außerdem weiß jeder *Battlefield*-Veteran, dass die Kampagne nur eine Vorbereitung auf den grandiosen Multiplayer-Modus ist. Ich finde es verständlich, dass die Schweden voraussichtlich erst zur E3 den Mehrspielerpart enthüllen, schließlich hat die Konkurrenz ihr kommendes *Call of Duty* noch nicht präsentiert.

EINDRUCK **SEHR GUT**

„Ein handwerklich solider Schaukasten für die beeindruckende Technik"

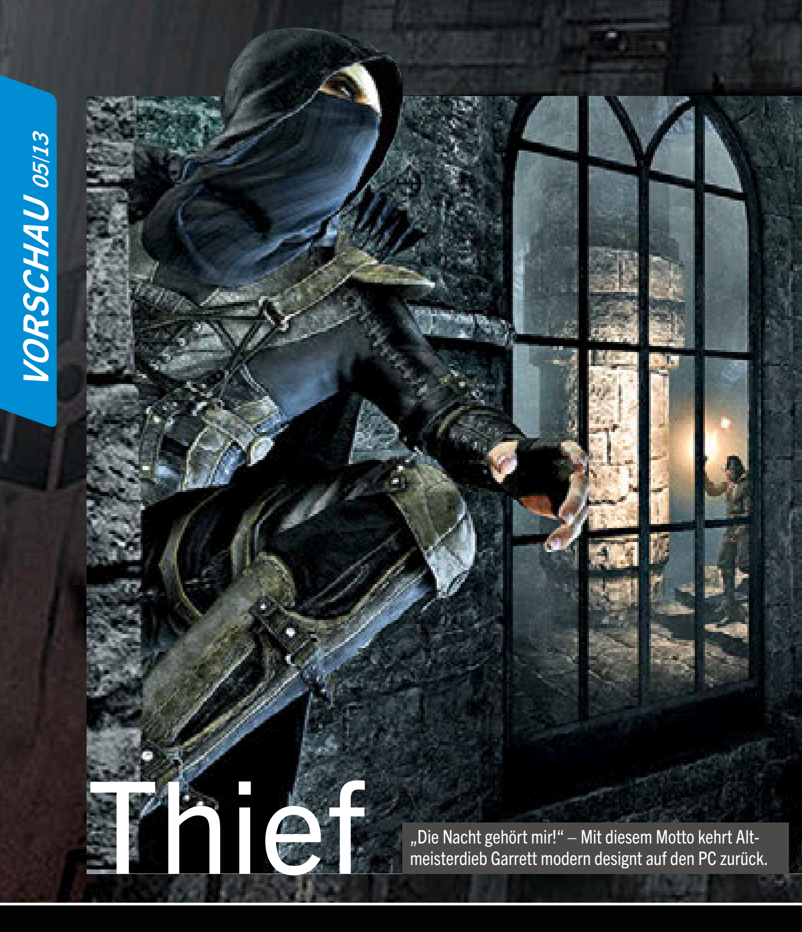
Peter Bathge



Angesichts des bisher gezeigten Materials ist es noch zu früh, in Jubelstürme auszubrechen oder gar von EAs Vorbestellerangebot Gebrauch zu machen. Klar, *Battlefield 4* sieht blendend aus und unterhält im Rahmen der Kampagne bestimmt mit launiger Action. Aber bislang passen die angekündigten Neuerungen im Solomodus noch nicht mit dem vorgestellten linearen Spielerlebnis zusammen: Wo sind denn die versprochenen Emotionen, wo die weitläufigen Levels? Ich bin mir zwar sicher, dass Dice noch ein Ass für den Mehrspielermodus im Ärmel hat (U-Boote, eine Rückkehr des Commander-Modus?), aber bislang gibt es keinen triftigen Grund für Besitzer von Teil 3, Ende dieses Jahres auf die neue Versionsnummer umzusteigen.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Dice
TERMIN: 4. Quartal 2013

EINDRUCK **GUT**



Thief

„Die Nacht gehört mir!" – Mit diesem Motto kehrt Altmeisterdieb Garrett modern designt auf den PC zurück.

DIE VORGÄNGER

Meisterdieb Garrett zählt für viele PC-Spieler zu den kultigsten Spielehelden. Wir blicken kurz zurück.

94% Spielspaß sahnte Garretts erster Auftritt in der Ausgabe 02/99 ab. Kein Wunder, das geniale Schleich-Gameplay setzte damals neue Standards. Teil 2, *The Metal Age,* bot jede Menge Steampunk-Elemente (dampfbetriebene Roboter und abgefahrene Überwachungskameras) und rückte Einbruch und Diebstahl stärker in den Vordergrund. Technisch wirkte es veraltet, trotzdem überzeugte das Spiel mit einer Wertung von 91% in Ausgabe 05/2000 . Mit Teil 3 hielt die Verfolgerperspektive Einzug in die Serie. Das Spielgefühl litt etwas darunter, außerdem störten unzeitgemäße Menüs und KI-Aussetzer. Trotzdem blieb *Deadly Shadows* mit unserer Wertung von 88% (07/04) ein sehr gutes Spiel.



Thief: The Dark Project – Der Meisterdieb (1998)



Dark Project 2: The Metal Age (2000)



Thief: Deadly Shadows (2004)

Von: Stefan Weiß

In *Dark Project* lernten Sie vor fünfzehn Jahren, Nacht und Schatten zu lieben. Gelingt das auch in der Neuauflage von Square Enix?

Es gibt PC-Klassiker, die älter sind als die jüngste Spielergeneration. Diese wieder zu beleben, ist eine echte Herausforderung. Entwicklerstudio Eidos Montreal nahm diese Hürde mit Bravour, als das Team mit *Deus Ex: Human Revolution* 2011 der Spielewelt zeigte, wie man Gameplay von vor über zehn Jahren geschickt mit aktuellem Gamedesign verbindet. Mit *Thief* möchten die Kanadier diesen Erfolg wiederholen. Schon seit mehreren Jahren ist das Projekt in der Entstehung. Dabei sollen die Stärken der Schleichspielreihe *Thief* (siehe Kasten oben) erhalten bleiben. Der bei den Fans beliebte Meisterdieb Garrett erhält zudem eine Frischezellenkur. Wie sich das neue *Thief* anfühlt, zeigte uns das Entwicklerteam bei unserem Studiobesuch in Montreal.

Der perfekte Coup: Das Spielgefühl in *Thief*

Ein Spiel, das sich primär mit Dingen wie Einbruch, Diebstahl und heimlichem Vorgehen beschäftigt, muss glaubhaft wirken. In den alten *Thief*-Spielen setzten das die Entwickler sehr gut um: Permanent war man damit beschäftigt, sich im Schatten zu bewegen, keinen Lärm zu verursachen, Wachen und deren Laufwege aus geschützten Positionen heraus zu beobachten und geeignete Lücken zu nutzen, um ungesehen voranzukommen. Es war ein spannendes Katz-und-Maus-Spiel mit der Gegner-KI, Nervenkitzel pur. Damit wir einen Einblick bekommen, ob sich der Alltag von Garrett im neu gestalteten *Thief* ähnlich anfühlt, haben die Entwickler einen Demo-Level für uns vorbereitet, der auch in der fertigen Version des Spiels enthalten sein wird, dort allerdings umfangreicher und weitläufiger inszeniert. Begleiten Sie uns auf unserem Ausflug in das dekadente Hurenhaus „House of Blossoms", in dem Garrett ein mysteriöses Artefakt aufspürt:

Ächzend bewegt sich der Karren vorwärts, unter dem sich eine in schwarzes Leder gekleidete Gestalt



In den Gebäuden der Reichen und Schönen der Stadt übt Garrett seine Diebeskunst aus.

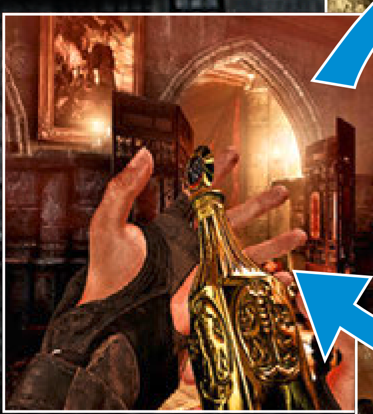


Das Leveldesign im Spiel erlaubt es, sich ungesehen vorwärtszubewegen, wenn man es clever anstellt.



DIEBISCHES VERGNÜGEN: DIE DREI GAMEPLAY-SÄULEN IN THIEF

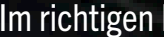
Das Spielerlebnis in *Thief* wird stets durch drei Gameplay-Elemente bestimmt, die Garretts Diebeshandwerk ausmachen.



Im Mittelpunkt des Geschehens steht Garrett, der Meisterdieb, der für Reichtum auf nächtliche Beutetour in der „City“ geht.

▼ FLIEHEN
Täuschen, tarnen und sich verdrücken: Sie müssen immer damit rechnen, dass Sie im Verlauf Ihres Treibens entdeckt werden oder dass Missionsereignisse dafür sorgen, dass Wachen hinter Ihnen her sind. Dann heißt es, sich einen perfekten Fluchtplan zurechtzulegen, um möglichst unbehelligt ins sichere Diebesversteck zurückzukehren. Dabei ist Spannung garantiert!





▲ STEHLEN
Im richtigen Moment zugreifen! Garretts Hauptmotivation ist die Beute, die er bei seinen Diebestouren einstreichen kann. Je wertvoller, desto besser. Die Entwickler haben eine Vielzahl an speziellen Beutegegenständen im Spiel versteckt. Dabei lassen sich sogar ganze Schmucksammlungen vervollständigen, um damit bestimmte Herausforderungen im Spiel zu erfüllen.

◀ INFILTRIEREN
Im Schatten verharren, beobachten, lauschen – so arbeitet ein Profi! In jeder Mission haben Sie mehrere Möglichkeiten, wie Sie Ihren Coup durchziehen. Dabei ist es von entscheidender Bedeutung, das jeweilige Missionsgebiet gut auszukundschaften und sich folgende Fragen zu stellen: „Wo ist die wertvollste Beute? Wie komme ich am besten dorthin? Was kann ich zu meinem Vorteil ausnutzen?“

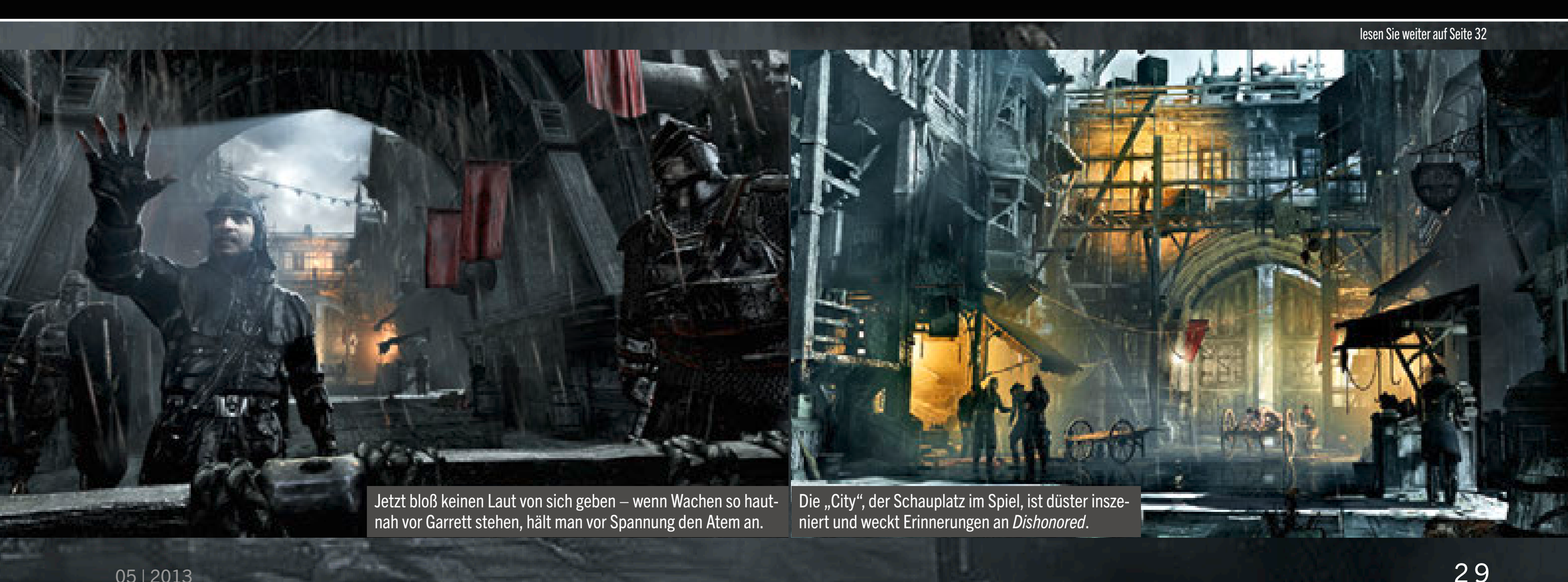
versteckt hat. Man sieht nur die Hände, die sich an Holzbalken des Gefährts festhalten, während die Kamera den Blick auf ein imposantes Torgebäude im viktorianischen Stil lenkt. Es herrscht Nacht, Fackeln beleuchten die düstere Szenerie, während unablässig der Regen auf das grobe Pflaster prasselt. Schwer bewaffnete Wachen gehen auf den Karren zu, sprechen den Fahrer kurz an, bevor sie ihn dann passieren lassen. Kurz hinter dem Tor huscht die dunkle Gestalt flink unter dem Karren hervor, um sofort im nächstgelegenen Schatten blitzschnell wieder unterzutauchen. Während wir, im Schatten versteckt, den Wachen lauschen, erfahren wir, dass sich ein gewisser Lord Eastwick demnächst ins Hurenhaus der Stadt begeben wird. Unser Interesse ist geweckt. Ein optionales Ziel wird kurz im Display sichtbar – das „House of Blossom“ vor dem Ende des Mitternachtsschlags der Turmuhr zu erreichen. Sofort steigt der Adrenalinpegel, schnell huschen, hüpfen und rutschen wir durch den Level, stets darauf bedacht, uns nicht von Wachen erwischen zu lassen. Währenddessen tickt das Uhrwerk unaufhaltsam dem zwölften Schlag entgegen – der Zeitdruck ist motivierend. Wir klettern, ganz wie in *Assassin's Creed,* an Fassaden entlang und springen und hüpfen in Richtung Ziel, das ein Marker im Display für uns sichtbar macht. Geschafft! Kurz vor Mitternacht sind wir am Missions-Checkpunkt.

Jetzt beobachten wir in Ruhe unser Ziel und überlegen, wie wir weiter vorgehen. Bleiben wir auf den Dächern, um von oben in das Bordell einzusteigen? Wählen wir einen Seiteneingang im Erdgeschoss? Oder trauen wir uns gar durch den Haupteingang, der allerdings hell beleuchtet ist? Sie als Spieler haben es also in der Hand, wie Sie im Einzelfall vorgehen möchten. Schon nach diesem kurzen Missionsabschnitt fühlen wir deutlich, dass das neue *Thief* die Seele der altehrwürdigen Spielreihe wunderbar eingefangen hat.

Agile Heldenfigur

Ursprünglich sollte die Neuauflage von *Thief* ein Spiel aus der Third-Person-Ansicht werden. Doch im Laufe der Konzeptionsphase reifte die Erkenntnis, dass das Gefühl, selber ein agierender Meisterdieb zu sein, am besten rüberkommt, wenn man aus der Ego-Shooter-Perspektive spielt und dabei sein „Hauptwerkzeug“ – die Finger – im Blick hat. Um das bestmögliche Schleich-Erlebnis zu bieten, haben sich die Entwickler daher viel Zeit genommen, andere Titel mit Stealth-Elementen unter die Lupe zu nehmen: *Splinter Cell*, *Metal Gear Solid*, *Bioshock*, *Assassin's Creed* und zuletzt *Dishonored:*

lesen Sie weiter auf Seite 32



Jetzt bloß keinen Laut von sich geben – wenn Wachen so hautnah vor Garrett stehen, hält man vor Spannung den Atem an.

Die „City“, der Schauplatz im Spiel, ist düster inszeniert und weckt Erinnerungen an *Dishonored*.

[INTERVIEW] STÉPHANE ROY
SPIELPRODUZENT

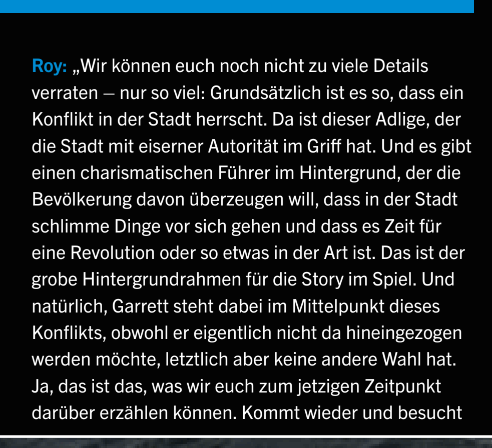

Daniel Windfeld Schmidt (links) und Stéphane Roy (rechts) stellen sich unseren Fragen zu *Thief* und haben sichtlich ihren Spaß dabei.

PC Games: Was ist die größte Herausforderung für euch, die Essenz der alten *Thief*-Spiele in ein modernes Design zu übertragen? Wo gibt es Schwierigkeiten?
Windfeld Schmidt: „Ich glaube, die größte Herausforderung besteht für uns darin, den unterschiedlichen Erwartungen der Spieler gerecht zu werden. Viele Spieler kennen die alten *Thief*-Spiele, sind mit der Hauptfigur Garrett und dem Setting sehr vertraut und möchten das natürlich auch in einer Neufassung so umgesetzt wissen, wie sie es eben mögen. Dabei gibt es unterschiedliche Vorlieben unter den Fans. *The Dark Project* besaß jede Menge Fantasy-Magie, in *The Metal Age* herrschte Steampunk vor, *Deadly Shadows* war wieder mehr mittelalterlich. Die Leute sind daher gespannt, was wir in unserer Version von *Thief* präsentieren. Wir haben im Prinzip von allen drei Teilen die unserer Meinung nach besten Elemente miteinander kombiniert, um so die Marke *Thief* neu zu etablieren. Eines der Dinge, die wir tun wollen, ist, es anders zu designen als in den alten Teilen, die einen mehr oder weniger unvorbereitet in die Spielwelt warfen. Der Spieler hatte es entsprechend schwer, sich zurechtzufinden. Das gilt insbesondere für die Steuerung – wir wollen nicht, dass sich der Spieler erst ewig mit der Bedienung auseinandersetzen muss, sondern gleich ins Gameplay abtauchen kann. Daher haben wir viel Wert darauf gelegt, die Steuerung eingängig zu gestalten. Das ist wichtig für modernes Spieldesign."

PC Games: In der Präsentation habt ihr uns ein sehr düsteres Szenario vorgestellt, mit zerstörten Straßenzügen, Leichenhaufen, Gehenkten. Das wirkt alles, als würde eine Seuche in der Stadt herrschen. Könnt ihr uns zum Hintergrund des Settings etwas verraten?



> „Wir haben unsere Hausaufgaben ordentlich gemacht."
>
> Stéphane Roy ist Spielproduzent bei Eidos Montreal



Roy: „Wir können euch noch nicht zu viele Details verraten – nur so viel: Grundsätzlich ist es so, dass ein Konflikt in der Stadt herrscht. Da ist dieser Adlige, der die Stadt mit eiserner Autorität im Griff hat. Und es gibt einen charismatischen Führer im Hintergrund, der die Bevölkerung davon überzeugen will, dass in der Stadt schlimme Dinge vor sich gehen und dass es Zeit für eine Revolution oder so etwas in der Art ist. Das ist der grobe Hintergrundrahmen für die Story im Spiel. Und natürlich, Garrett steht dabei im Mittelpunkt dieses Konflikts, obwohl er eigentlich nicht da hineingezogen werden möchte, letztlich aber keine andere Wahl hat. Ja, das ist das, was wir euch zum jetzigen Zeitpunkt darüber erzählen können. Kommt wieder und besucht uns, wenn wir euch mehr erzählen können – ich bin sicher, unserem Narrative-Director wird es eine Freude sein, euch mehr Details verraten zu können. Denn der erzählerische Aspekt in *Thief* ist sehr, sehr wichtig – das Spielerlebnis lebt von seiner starken Geschichte."

PC Games: Neben der Story spielt ja auch die Spielwelt eine wichtige Rolle – ihr habt in der Präsentation eine ziemlich große Stadt gezeigt, die man erkunden kann. Wie genau geht das vor sich? Habe ich als Spieler die freie Wahl, wie ich die Stadt erkunde oder spiele ich einfach Missionen nacheinander durch?
Roy: „Die Struktur im Spiel ist, wie wir vorhin schon kurz ansprachen, sehr vom erzählerischen Aspekt getrieben. Wenn du also ein Spieler bist, der tief in die Geschichte abtauchen und diese ohne Unterbrechung erleben will, kannst du das tun, indem du dich strikt an den Missionen orientierst. Wie du aber schon richtig bemerkt hast, ist unsere Geschichte in einer sehr großen Stadt eingebettet. Diese haben wir in verschiedene Distrikte aufgeteilt. Im Laufe der Geschichte besuchst Du natürlich all diese Bezirke, in denen die Missionen die Story vorantreiben. Aber ja – wer möchte, kann darüber hinaus in den Stadtteilen jede Menge zusätzliche Inhalte erleben, etwa Nebenquests oder das Erkunden eines Bezirks nach Lust und Laune, um auf eigene Faust Geheimnisse zu entdecken. Auch hier sei gesagt, dass wir euch dazu in der Zukunft noch viel mehr Details verraten können. In *Thief* spielt ihr keinesfalls nur strikt linear Mission für Mission für Mission – ihr werdet eine Menge spielerische Freiheit erleben."

PC Games: Würdet ihr sagen, dass das Leveldesign so ähnlich gestaltet ist wie in *Thief: Deadly Shadows*, wo Garrett zwischen den Missionen ja auch eigenständig agieren konnte, um beispielsweise in beliebige Häuser einzubrechen?
Roy: (nachdenklich) „Ja, also ich meine – ja, doch du hast recht, es ist in der Tat eher eine Frage des Leveldesigns, was Du außerhalb der Missionen in *Thief* erleben kannst." (Übergibt das Mikrofon an Leveldesigner Daniel Windfeld Schmidt)
Windfeld Shmidt: „Okay, ich kann euch jetzt noch nicht zu viele Details darüber verraten, aber es ist so, dass ihr beim Erkunden der Stadt auf Dinge stoßt, die eure Neugier wecken, bei denen ihr sagen werdet: „Moment, das sieht interessant aus, das schaue ich mir mal genauer an." Ich meine, Garrett ist nun mal ein Dieb, also geben wir dem Spieler auch die Möglichkeit, sich als solcher auszutoben. Es gibt Verborgenes zu entdecken, selbst Geheimnisse innerhalb von Geheimnissen – wir wollen den Spieler dazu verleiten und neugierig machen, immer tiefer „herumzustochern", den Mysterien im Spiel auf den Grund zu gehen."

PC Ganes: Bleiben wir beim Thema „Herumstochern" – welche Vorteile habe ich als Spieler, wenn ich mich dafür entscheide, einen Bezirk komplett zu erkunden?
Windfeld Schmidt: „Wir haben uns einige Dinge überlegt, um den Spieler für seine Neugier zu belohnen. Wenn du beispielsweise in ein Haus einbrichst, liegt da nicht nur einfach Beute herum. Im Zusammenhang mit dem Objekt, das du stiehlst, kann sich eine eigene



DANIEL WINDFELD SCHMIDT

CHEF-LEVELDESIGNER

Story entwickeln, die dich dann zu anderen Orten hinführt. Wenn du die Bezirke erkundest, findest du auch viele nützliche Dinge für Garrett, zum Beispiel mehr Werkzeuge oder Pfeile. Oder du entdeckst spezielle Beutegegenstände, vielleicht sogar Teile einer wertvollen Sammlung, die du vervollständigen kannst – so erhältst du viele Anreize, jeden Winkel in der Stadt auszukundschaften. Es ist Teil unseres Spielkonzepts, dass sich der Spieler denkt: „Okay, lassen wir mal die Hauptgeschichte ein Weilchen ruhen – hier gibt's ja so viel mehr für mich zu entdecken." Das zu erreichen, ist unser erklärtes Ziel mit *Thief*. Wir möchten, dass der Spieler das Gefühl hat, sich in einer offenen Spielwelt zu bewegen, in der er entscheiden kann, wohin er als Nächstes geht."

PC Games: In der Präsentation hat sich Garrett ausschließlich mit Stadtwachen herumgeschlagen. Gibt es denn auch andere Gegnertypen im Spiel, etwa Zombies, Geister, Spinnen etc. – so wie in den früheren *Thief*-Spielen ?

Windfeld Schmidt: „Nun, ausschließen möchten wir zu diesem Zeitpunkt nichts – aber wir haben schon den Fokus darauf gesetzt, aus *Thief* kein Magie-Spiel zu machen, so wie es etwa noch in *The Dark Project* der Fall war. Es gibt aber einige wichtige mystische Aspekte in *Thief*, die wir aufgreifen und als Basis ins Spiel integrieren. Aber ihr werdet mit Sicherheit keine Feuerbälle oder so etwas verschießen. Wir möchten, dass *Thief* seine mystische, technische Stimmung das ganze Spiel über beibehält und nicht zu sehr in Fantasy abdriftet."

PC Games: Schade, dass ihr den Seil-Pfeil nicht eingebaut habt, für viele *Thief*-Fans DAS klassische Werkzeug im Spiel. Stattdessen benutzt Garrett, wie in *Deadly Shadows*, eine Klaue zum Klettern, kombinierbar mit einem Seil. Aber warum habt ihr euch gegen den klassischen Seil-Pfeil entschieden?

Roy: „Die Klaue ist ein sehr wichtiges Werkzeug für Garrett und ist sogar mit der Story verbunden. Mit der Klaue habt ihr die Möglichkeit, euch vertikal durch die Levels zu bewegen. Aber gut, ich merke mir deinen Vorschlag mit dem Seil-Pfeil. Vielleicht kann ich euch später mehr dazu sagen."

PC Games: Wenn Garrett von Wachen entdeckt wird, muss man dann zwangsweise in den Kampf übergehen oder kann man versuchen, die KI zu überlisten, sich beispielsweise in Schatten zu flüchten und abzuwarten, bis sich die Situation wieder beruhigt hat?

Roy: „Wie du es schon ansprichst, war es für uns sehr wichtig, eine ordentliche KI für *Thief* zu entwickeln. Das Ziel dabei ist, dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, dass etwa die Wachen möglichst menschlich reagieren und nicht einfach nur nach einem Schwarz-Weiß-Muster handeln. Wir haben viel Aufwand in die KI reingesteckt, um damit dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, sich in einer realen Umgebung zu befinden. Wie genau das funktioniert, dazu wird Daniel euch ein Beispiel geben, daran seht ihr hoffentlich, dass es nicht nur Alarm-an/Alarm-aus-Situationen im Spiel gibt, sondern dass fließende Übergänge im Verhalten der KI stattfinden, um realistisch zu wirken."

Windfeld Schmidt: (zu Roy) „Oh, also spielst du mir das heiße Eisen zu? (Roy dazwischen: Was heißt hier heißes Eisen, ich weiß, dass du die perfekte Antwort auf die Frage hast.) Ist okay. Also, der wichtigste Aspekt in Sachen KI ist für uns, dass sie möglichst glaubhaft rüberkommen soll, in einer Art und Weise, die ihr von einem menschlichen Verhalten ebenfalls erwarten würdet. Die Herausforderung dabei ist, dem Spieler dabei auch verständlich zu machen, was um ihn herum gerade passiert – ihm entsprechendes Feedback zu geben. Zeichen dafür sind beispielsweise die Äußerungen, die Wachen von sich geben, oder auch ihre Körpersprache. Dinge, die sie tun, wie sie nach Garrett Ausschau halten, nach ihm suchen etc. Es gibt eine große Bandbreite an gegnerischen Verhaltensmustern, die euch vermitteln: „Ja, die Wachen suchen intensiv nach mir." Eines der Dinge, die wir für besonders gut gelungen in *Thief* empfinden, ist die Art und Weise, wie Wachen nach Garrett suchen. Wenn ein Alarm ausgelöst wird, geht es nicht darum, dass die Wachen stur wie eine Rakete auf euch zugeschossen kommen und euch töten, sondern wir wollen dem Spieler die Chance geben, sich dann auch aus dem Staub machen zu können. Eine Wache wird nicht einfach blindlings hinter jemandem her stürmen, von dem sie gar nicht weiß, um wen genau es sich handelt. Wenn Gegner etwas in den Schatten bemerken, agieren sie zunächst vorsichtig und zurückhaltend und versuchen, sich euch langsam und behutsam zu nähern, um eben herauszufinden, was da in den Schatten vor sich geht. Wenn ihr vor ihnen panisch weglauft, nehmen sie ebenso schnell die Verfolgung auf – wir wollen erreichen, dass die KI eben auf das Spielerverhalten reagiert und nicht sturen Mustern folgt. Als Spieler könnt ihr versuchen, den Wachen aus dem Weg zu gehen, während sie nach euch fahnden. Wenn die Wachen einen verdächtigen Ort gründlich durchsucht haben und zur Überzeugung gelangen, dass niemand da ist, sagen sie Dinge wie „Er muss wohl verschwunden sein", sodass ihr euch ins Fäustchen lacht, weil ihr euch eben gut genug versteckt habt. Ihr müsst eine Alarmstituation entsprechend ausnutzen, aktiv den Wachen aus dem Weg gehen, daraus entsteht ein Katz-und-Maus-Spiel mit der KI der NPCs."

> „*Thief*-Fans haben hohe Erwartungen an das Spiel."
>
> Daniel Windfeld Schmidt ist Chef-Leveldesigner bei Eidos Montreal

PC Games: Könnt ihr zusammenfassen, was deutsche *Thief*-Fans vom Reboot erwarten dürfen?

Roy: „Meiner Meinung nach haben wir unsere Hausaufgaben ordentlich gemacht. Spieler, die mit *Thief* sehr vertraut sind, finden mit Sicherheit genau das wieder, was sie sich von einem solchen Spiel erhoffen. Ich denke, das, wovon wir glauben, dass es in ein *Thief*-Spiel gehört, ist auch vorhanden."

Windfeld Schmidt: „Wir haben uns sehr genau das Feedback der *Thief*-Spieler in den Eidos-Foren angeschaut und dabei trat immer wieder die Frage auf, wie „casual" das Spiel sein wird. Wir wissen, dass deutsche Spieler sehr gute Spieler sind, vor allem bei Titeln mit Egoperspektive. Was ich sagen kann ist, dass wenn ihr *Thief* casual spielen wollt, das natürlich möglich ist. Wählt den einfachen Schwierigkeitsgrad, schaltet alle optionalen Hilfetools dazu – und genießt einfach die Show. Aber wir werden auch einige wirklich sadistische Spielmodi in *Thief* haben, für all die Spieler, die eine richtige Herausforderung suchen."



Thief-Experten unter sich: Stéphane Roy, Stefan Weiss, Daniel Windfeld Schmidt.

TOLLE ATMOSPHÄRE DANK GRAFIKSPIELEREIEN

Atmosphäre spielt eine große Rolle in *Thief*, daher nutzen die Entwickler eine Vielzahl an Effekten in einer fast komplett überarbeiteten Unreal Engine 3.

Die Maske des Zorns nennen die Entwickler als „inspirierend". Natürlich sollte auch die Essenz der alten *Thief*-Spiele optimal umgesetzt und an modernes Gameplay angepasst sein. In der gezeigten Demo-Mission war das unglaublich gut anzuschauen: Die Kamera schaltet beim Klettern auf eine Third-Person-Ansicht um und zeigt einen Garrett, der wie ein zweiter Ezio aus *Assassin's Creed 2* geschmeidig, agil und munter umherturnt. Per „Dodge"-Funktion (Ausweichen) schliddert er förmlich in die nächste Deckung – oder er seilt sich hoch über seinen Gegnern ab, um diese von dort mit einer gezielten Sprungattacke auszuschalten. Mit tödlicher Präzision nimmt er Ziele mit seinem Bogen aufs Korn oder feuert einen Pfeil auf eine Vase, um eine Wache abzulenken – *Thief* glänzt durch ein ausgeklügeltes Leveldesign, das dem Spieler viel Raum und Freiheit lässt, so vorzugehen, wie es dem eigenen Spielstil entspricht.

Die Gier nach Reichtum: Garretts Motivation

Schauplatz im Schleichabenteuer ist eine riesige Stadt im viktorianischen Stil, die auf den ersten Blick sehr an das Leveldesign von *Dishonored: Die Maske des Zorns* erinnert. Die Architektur enthält einen kräftigen Schuss Steampunk, die Szenerien wirken düster und beklemmend, schwer bewaffnete Wachen patrouillieren hier durch regennasse Straßen. Da erblickt man Karren, angefüllt mit menschlichen Kadavern, Soldaten, die skrupellos Zivilisten an improvisierten Galgen aufknüpfen, zerstörte Straßenzüge – die Umgebung in *Thief* wirkt trostlos, desolat – und doch gibt es auch Zeichen opulenten Reichtums. Edel gekleidete Bürger stolzieren in dem Chaos umher, prächtig eingerichtete Gebäude schaffen mit behaglicher Wärme eine heimelige Atmosphäre – dazwischen ist Garrett, der Meisterdieb, der mit den politischen Machenschaften in dieser Welt nichts zu tun haben möchte, sondern einfach nur daran interessiert ist, größtmöglichen Profit für sich herauszuschlagen. Die Stadt, derzeit noch simpel als „City" betitelt, ist zerrüttet – da ist der adelige Herrscher, der mit eiserner Faust regiert, das Volk knechtet und auspresst. Oder der geheimnisvolle Anführer im Hintergrund, der versucht, die Bevölkerung davon zu überzeugen, dass etwas Böses in der Stadt vor sich geht und dass es Zeit sei, auf die Barrikaden zu gehen. Ein erzählerisches Pflaster, in dem Garrett Gelegenheit hat, seine eigenen Ziele zu verfolgen. Nach und nach wird er dabei immer tiefer in die Geschichte hineingezogen, welche die Ent-

GUT AUSGERÜSTET: DAS DESIGN VON GARRETT

Die Entwickler stellten sich der Herausforderung, einen Garrett mit hohem Wiedererkennungswert für Fans der Spielereihe zu schaffen und ihn dennoch quasi neu zu gestalten. Dabei greift Eidos Montreal auf die Erfahrung von Designer Nicolas Cantin zurück, der schon Altaïr für *Assassin's Creed* designte. Garrett ist ein Dieb, dementsprechend ist unauffällige Kleidung wichtig. Sein Gesicht ist verhüllt, seine Proportionen sind drahtig, schließlich soll der Langfinger ein agiler Geselle sein. Im Verlauf des Spiels lässt sich seine Ausrüstung stets verbessern, indem man den passenden Händler aufsucht – das klingt schon sehr nach *Assassin's Creed*.

HANDWERKSZEUG:
Garrett kann auf ein ganzes Arsenal abgefahrener Gadgets zugreifen. Mit dem Trockeneis-Pfeil etwa löscht er Lichtquellen. Wie viele Spezialpfeile es final geben wird, haben uns die Entwickler noch nicht verraten. Mit der Klaue kann Garrett Wände hochklettern. Mit einem Seil verknüpft, erlaubt die Klaue vertikale Bewegungen im Level. So erhalten Sie immer mehr Freiheiten, sich Ihren Weg durch die offen gestalteten Levels ganz kreativ zu bahnen.



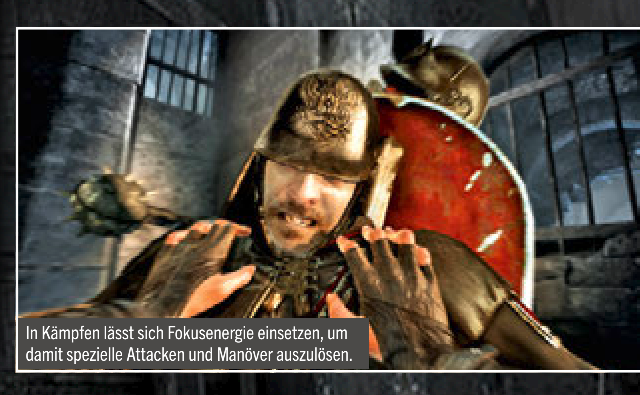
INTELLIGENTE SPIELHILFE: DAS FOKUS-SYSTEM IN THIEF


In der Fokus-Ansicht hebt das Spiel interessante Objekt bläulich eingefärbt hervor.

Eine halbkreisförmige, blaue Linie in der unteren rechten Ecke des Bildschirms repräsentiert den sogenannten Fokus von Garrett. Eine Art siebter Sinn, den Sie in den verschiedensten Situationen einsetzen können. Wenn Sie beispielsweise überlegen, wie Sie in einem Gebäude am unauffälligsten vorankommen, zeigt die Fokus-Ansicht mögliche Wege auf, hebt Objekte bläulich schimmernd hervor. Mit dem Fokusblick lassen sich auch wertvolle Objekte aufstöbern. Wenn Sie gerade dabei sind, die Taschen eines NPCs zu leeren und den Fokus aktivieren, setzt ein Zeitlupenmodus ein, sodass Garrett dreimal so viele Gegenstände wie normal stibitzen kann, ohne dabei entdeckt zu werden.

Unterstützung im Kampf
Garrett ist zwar keine Tötungsmaschine – doch falls es zu einer Auseinandersetzung kommt, lässt sich mithilfe des Fokus die Zeit verlangsamen und Sie können verschiedene markierte Körperstellen des Gegners anvisieren, was unterschiedliche Aktionen nach sich zieht. Ein Mausklick auf die Brustmarkierung sorgt für einen Rempler, während eine Attacke auf das Bein einen Knochenbruch beschert. Solche Aktionen lassen sich sogar kombinieren, kosten dann allerdings mehr Fokus-Energie. Da diese nicht endlos zur Verfügung steht, müssen Sie damit haushalten. Das Fokus-System ist eine rein optionale Spielhilfe – wer mag, kann ganz darauf verzichten. Coole Idee, denn so können Sie ganz nach Ihren eigenen Vorstellungen spielen und entscheiden, ob und wann Sie diese Hilfe in Anspruch nehmen.

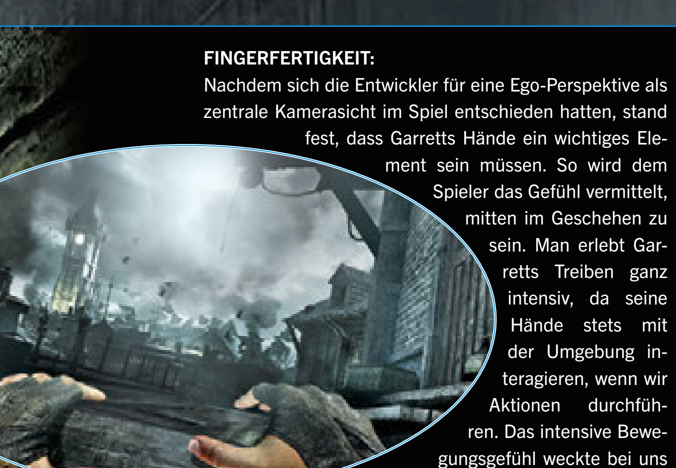

Was wäre ein Diebes-Spiel ohne Schlösserknacken? Auch dabei lässt sich der Fokus einsetzen, um durch Zeitverlangsamung einen Vorteil zu erhalten.


In Kämpfen lässt sich Fokusenergie einsetzen, um damit spezielle Attacken und Manöver auszulösen.

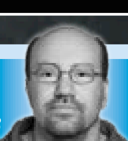
wickler als eine Art Hommage auf die Spielereihe verstehen. Im Demo-Level beispielsweise entdeckten wir einige der sogenannten Glyphen – mysteriöse Geheimzeichen der Hüterfraktion, die in der *Thief*-Reihe eine wichtige Rolle spielten. Auch gab es seitens der Entwickler vage Andeutungen, dass man bekannte Namen und Orte als Fan der Reihe sofort erkennen würde.

Großstadtfeeling: Das erwartet Sie in der Spielwelt von Thief
Während die Story Sie Stück für Stück durch das Spiel führt, erhalten Sie nach und nach Zugang zu verschiedenen Bezirken der Stadt. Außerhalb der Missionen dürfen Sie sich dabei völlig frei in den Gebieten umsehen, um Nebenquests zu erledigen oder um Ausschau nach lohnenswerten Beutegegenständen zu halten. Wir gehen davon aus, dass die Aufteilung in Bezirke und die damit verbundene Freiheit ähnlich wie in *Deus Ex: Human Revolution* funktioniert, das Eidos Montreal ja zuvor erfolgreich inszenierte. Der Spieler erlebt die „City“ stets bei Nacht. Das bedeutet aber keineswegs, dass alles gleich dunkel aussieht. Vielmehr wird *Thief* ein abwechslungsreiches Spiel aus Licht und Schatten sein, dabei mit allerlei Effekten aufwarten, um verschiedene Stimmungen zu erzeugen. Bei der Präsentation zeigten uns die Entwickler mit einer Collage aus verschiedenen Screenshots, wie das aussieht: Areale, die von dickem, milchigem Nebel durchzogen sind, verbreiten Gruselstimmung. In einem anderen Szenario sorgt strahlendes Mondlicht bei klarem Himmel für eine fast schon mystische Stimmung, während man sich hingegen bei schwerem Regen und Gewitter mit grell leuchtenden Blitzen am Himmel wie in einem klassischen Horrorfilm fühlt. Die Innenlevels, etwa reich geschmückte Gebäude nobler Herren, bilden den Kontrast im Spiel: Hier erwarten Sie warme Farben, Kerzenlicht und Behaglichkeit, von der Sie sich aber nicht einlullen lassen dürfen – denn schließlich wollen Sie in Gebäuden nach wertvollem Diebesgut suchen. In der gezeigten PC-Fassung des Spiels konnten wir uns auch anhand einer Tech-Demo davon überzeugen, dass sich *Thief* sehr stimmig anfühlt. In der kräftig aufgemotzten Unreal Engine 3 kommen viele Effekte zum Einsatz, die dem Spieler eine glaubhafte Kulisse vermitteln – einige davon zeigen wir auf der g egenüberliegenden Seite.

Gerne hätten wir noch mehr vom Spiel gesehen, doch fühlte es sich nach dem Präsentationstag durchaus so an, als würde Eidos Montreal die richtige Mixtur für eine erfolgreiche Wiedergeburt von *Thief* gefunden haben. ❑


FINGERFERTIGKEIT:
Nachdem sich die Entwickler für eine Ego-Perspektive als zentrale Kamerasicht im Spiel entschieden hatten, stand fest, dass Garretts Hände ein wichtiges Element sein müssen. So wird dem Spieler das Gefühl vermittelt, mitten im Geschehen zu sein. Man erlebt Garretts Treiben ganz intensiv, da seine Hände stets mit der Umgebung interagieren, wenn wir Aktionen durchführen. Das intensive Bewegungsgefühl weckte bei uns Erinnerungen an *Mirror's Edge*.

„Der Ersteindruck ist bekanntlich der richtige und hier war er sehr gut!“ *Stefan Weiß*



Wenn eine Präsentation dafür sorgt, dass ich zu Hause sofort das steinalte *Thief: The Dark Project* aus dem Regal ziehe, installiere und mich wieder stundenlang damit beschäftige, Laufwege von Wachen einzustudieren, um einen Level perfekt abzuschließen – ja, dann haben die Entwickler es für mich mehr als gut verstanden, die Seele der alten *Thief*-Reihe in der Neufassung des Schleichabenteuers gut zu portieren. Klar ist mir bewusst, dass eine solche Präsentation mit einem extra aufpolierten Level daherkommt, um möglichst gut dazustehen, aber schon bei *Deus Ex: Human Revolution* hat Eidos Montreal eindrucksvoll gezeigt, dass das Team es versteht, klassisches Gameplay mit modernem Design zu kombinieren.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Eidos Montreal
PUBLISHER: Square Enix
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Im Spiel sollen Sie sehr nah an das Geschehen auf den Battlemaps heranzoomen dürfen.

Blackguards

Von: Nicolas Mendrek und Marc Brehme

Ein rundenbasiertes Rollenspiel von Adventure-Spezialisten? Daedalic versucht es.

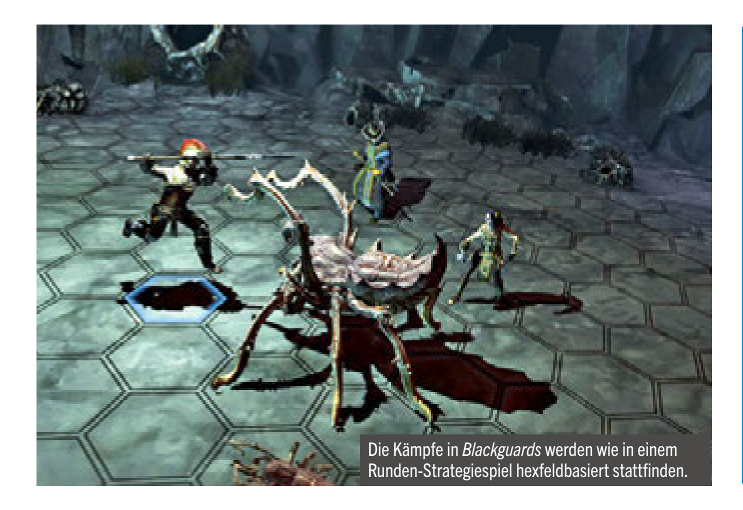
Die Adventure-Profis von Daedalic Entertainment (*Harveys neue Augen*, *Deponia*) erweitern erneut ihr Portfolio. Still und heimlich haben sie die letzten Jahre und Monate an ihrem ersten Strategietitel gearbeitet – fast bis zu dessen Fertigstellung. Damals noch unter dem Arbeitstitel *Das Schwarze Auge: Circle of Legends*, kündigte das deutsche Studio Mitte März das Spiel nun unter dem finalen Titel *Blackguards* mit einer Pressemitteilung und zwei Bildern für den Sommer an. Wir haben das Rundenstrategiespiel im Stil von *XCOM* bei einem Besuch des Studios in Aktion gesehen und können eines schon jetzt mit Bestimmtheit sagen: Damit gehen die Hamburger völlig neue Wege – zumindest für ihre Verhältnisse.

Rundentaktik im Rollenspiel

Statt eines weiteren Rollenspiels oder Adventures in der Welt von Deutschlands erfolgreichstem Rollenspiel *Das Schwarze Auge* erwartet Sie mit *Blackguards* ein Taktiktitel auf Hexfeld-Basis. Mit einer Gruppe von Abenteurern durchstreifen Sie nun nicht nur Dungeons, sondern auch die Oberwelt Aventuriens und messen Ihre Kräfte in Scharmützeln mit Monstern und menschlichen Gegnern. Veteranen der *DSA*-Reihe denken sofort an den Kampfmodus der altehrwürdigen Nordlandtrilogie,


Diesmal sind Sie im Süden Aventuriens unterwegs; viele Kämpfe finden an der Oberfläche statt.


Runde um Runde: Ein Zwerg kloppt mit seiner riesigen Axt auf einen gegnerischen Käfer ein.

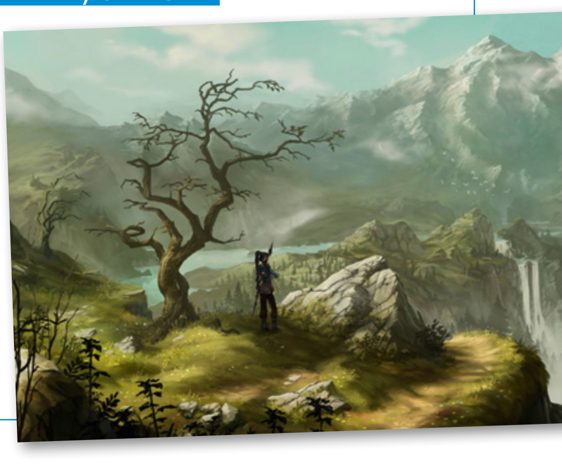


Die Kämpfe in *Blackguards* werden wie in einem Runden-Strategiespiel hexfeldbasiert stattfinden.

SPIELS NOCH MAL, GERON!

In *Satinavs Ketten* knobelten Sie sich im vergangenen Jahr in einem Adventure durch die *DSA*-Welt. Jetzt kommt der Nachfolger.

Parallel zu *Blackguards* arbeitet Daedalic an *Memoria* (Bild), das im Spätsommer erscheinen soll. Darin spielen Sie erneut als Geron, dürfen aber auch eine andere Figuren steuern.



nur dass damals noch Quadrate als Spielfelder dienten.

Ansonsten existieren durchaus Parallelen. Jede Figur hat eine Vielzahl von Kampffertigkeiten oder Zaubern, die taktisch klug eingesetzt werden müssen. Fans erkennen zum Beispiel bei einer Feuerlanze sofort den Ignifaxius-Spruch und die magische Barriere als Fortifex-Wand. Aus diesen Manövern ergeben sich zahlreiche Varianten für spannende Gefechte, durch Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt werden diese aber noch mal gehörig ausgebaut. So lassen sich etwa Fallen legen oder Fässer als Deckung verschieben, zum Einsturz gebrachte Baugerüste begraben Gegner unter sich. Hölzerne Trümmerteile können Sie mittels Feuerzauber entzünden und so in Hindernisse auf dem Kampfplatz verwandeln. Das klingt nach einem Fest für Taktiker.

Gefahr lauert überall

Blackguards soll 180 Battlemaps (Schlachtfelder) bieten. Einige in düsteren Dungeons und alten Echsentempeln, andere wiederum an der Oberfläche oder in Städten. Die Entwickler legen Wert auf Abwechslung und bauen eine Vielzahl an zusätzlichen Herausforderungen ein. So können den Helden Sumpflöcher im Moor zum Verhängnis werden und auf einer Wüstenkarte wirft ein gigantischer Drache ständig Felsbrocken auf die Kämpfenden. Die taktischen Gefechte sind aber nur das Kernelement des Spiels, das *DSA*-typisch auch mit Rollenspielelementen gewürzt wird. Zwischen den Scharmützeln besuchen Sie Städte, nehmen neue Gefährten in Ihre Gruppe auf, leveln Ihren Charakter hoch und führen Gespräche mit NPCs. Die Entscheidungen in diesen Gesprächen wirken sich auf den Spielverlauf aus. Wir gehen davon aus, dass mehrfaches Durchspielen nötig sein wird, um auch wirklich alle Karten zu Gesicht zu bekommen.

Alles wird anders

Spiele in der Welt von *DSA*, egal ob es sich um Rollenspiele oder Deadalics Adventure *Satinavs Ketten* handelte, hatten bisher immer einige Gemeinsamkeiten: Sie spielten im Norden des Kontinents Aventurien, wirkten also wie ein Spaziergang durch den Schwarzwald, und unsere Protagonisten benahmen sich weitgehend heldenhaft. *Blackguards* will sich davon abheben und neue Seiten der Spielwelt zeigen: Den verkommenen Süden Aventuriens und dazu passend auch zwielichtigere Charaktere. Weitere Schauplätze sind das südliche Horasreich und die Dschungel Meridianas sowie die Stadtstaaten und Piratennester, die im Bund mit der Sklavenhalterstadt Al'Anfa stehen.

Geschichtenerzähler

Zur Handlung wollte man uns noch nicht viel verraten, ein paar Details konnten wir Daedalic Entertainment aber doch bereits entlocken: Das Symbol des Namenlosen prangt nicht ohne Grund auf dem vorläufigen Packungsmotiv. Dieser finstere, verstoßene Gott wirkt in Aventurien meist aus dem Verborgenen und ihm dienen dort keine großen Armeen – dafür aber umso entschlossenere Gruppen von Kultisten und einige eklige Monstrositäten. Scheinbar werden Ihre Helden in die Machenschaften dieses Gottes verstrickt, die sie von Städten wie Neetha und Mengbilla bis in die alten Echsentempel des Regengebirges führen.

Passend zu diesem eher düsterem Setting sind die Protagonisten auch alles andere als nette Leute. Der Hauptcharakter von *Blackguards* ist ein verurteilter Mörder und hat schon zu Beginn ordentlich Dreck am Stecken. Auch seinen Begleitern, die er aus Schurken und Dieben um sich schart, wie etwa der Halbelfe Niam mit einem Drogenproblem oder dem lüsternen Zauberer Zurbaran, will man eigentlich nicht im Dunkeln begegnen. Entwickler Daedalic Entertainment verspricht eine fesselnde Story, actionreiches Gameplay und mehr als 40 Stunden Abenteuer in Aventurien, wenn Sie nicht nur die umfangreiche Hauptquest, sondern auch alle Nebenaufgaben erledigen. Wir sind gespannt. ❑



In ruhigeren Gebieten wie etwa Städten können Sie Nebenquests annehmen und Ausrüstung kaufen.

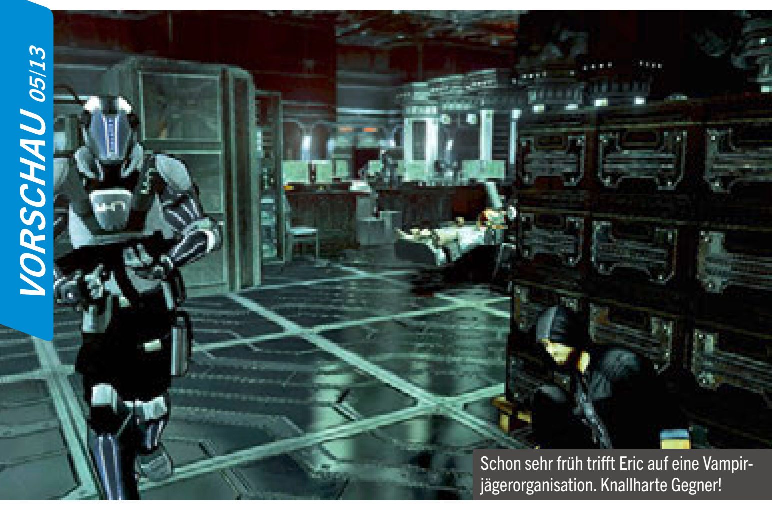
„Zwielichtige Gestalten in einem rundenbasierten Rollenspiel? Bring it on!" *Marc Brehme*



Das Konzept und die bisherigen Informationen zu *Blackguards* klingen erfrischend und vielversprechend. Grafisch wirkt das schon ziemlich überzeugend. Anders als in der *Nordlandtrilogie* lässt sich nun auch ins Kampfgeschehen hineinzoomen – und das nicht zu knapp, wie die Screenshots auf diesen Seiten zeigen. Die Maps bestechen durch ein stimmiges, düsteres Design und schicke Unschärfeeffekte. Bei unserem Besuch des Studios Ende Februar durften wir nicht selbst spielen und die Charaktermodelle wirkten noch unfertig, aber bis zum Release ist ja noch Zeit für den Feinschliff. Wir hoffen, dass Daedalics Versuch eines rundenbasierten Rollenspiels erfolgreich wird. Das Potenzial ist definitiv gegeben.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Daedalic Entertainment
ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
TERMIN: Juli 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**


Schon sehr früh trifft Eric auf eine Vampirjägerorganisation. Knallharte Gegner!



Die Optik von *Dark* wirkt oft steril und teilweise ein wenig detailarm. Zum Schleichen reicht's aber.

Dark

Von: Robert Horn

Wer schleicht so spät durch Nacht und Wind? Ein Beißer namens Bane, mein Kind!

Eric Bane hatte einen verdammt miesen Tag. Irgendwas oder irgendwer hat ihn nämlich zum Vampir gemacht. Ist doch nett, möchte man sagen, Superkräfte, ewig leben, so verkehrt ist das nicht! Die Sache hat (natürlich) einen Haken! Denn zwar entfaltet Eric nach und nach Vampirkräfte, aber wenn er nicht bald das Blut seines Erschaffers oder das eines älteren Vampirs trinkt, dann endet seine Verwandlung in der sabbernden, blutgierigen und ziemlich hirntoten Gestalt eines gemeinen Ghouls. Um das zu verhindern, begibt sich Neu-Blutsauger Eric in *Dark* auf die Suche nach seinem Schöpfer.

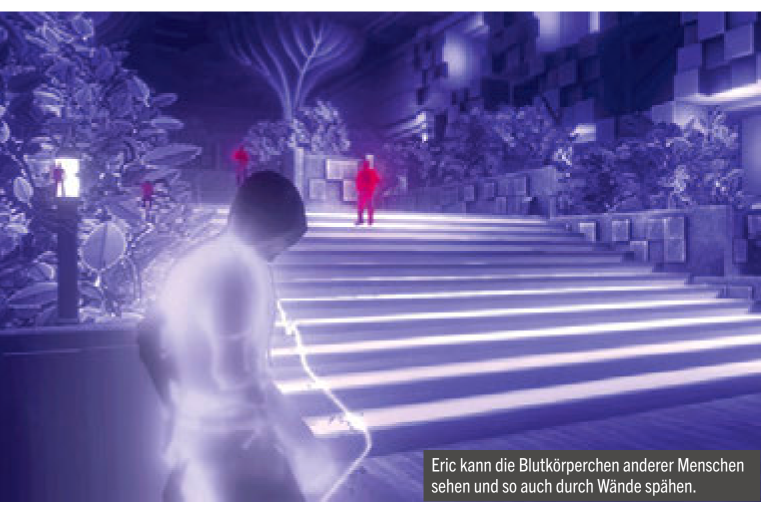
Sei bloß leise!

Dark wird, das versprechen die Entwickler, ein reinrassiges Schleichspiel. Ohne großen Schnickschnack, reduziert auf ein simples, aber forderndes Ziel: Komme durch diesen Abschnitt, ohne gesehen zu werden. Eric nutzt einzig ein paar Vampirfähigkeiten, Schusswaffen oder andere Hilfsmittel sind tabu. Und so kann sich der Vampir über kurze Strecken teleportieren, Wachen ablenken, sie aus der Ferne erledigen und seine Vampirsicht nutzen, um Opfer auch durch Wände auszumachen. Insgesamt zwölf Kräfte schalten Sie nach und nach frei, alle lassen sich mit sogenannten Power Points erweitern. Dazu gibt es vier passive Kräfte, mehr braucht es nicht.

Bis(s) zum Levelausgang

Beim Anspielen erlebten wir die ersten Spielstunden mit Eric Bane und waren angetan: Der comichafte Look ist stimmig (wenn auch ein wenig zu detailarm), Eric steuert sich angenehm flüssig, seine Fähigkeiten machen durch die Bank Spaß und das Upgrade-System birgt sinnvolle Verbesserungen, die Eric spürbar stärker machen.

Dark reduziert das Gameplay allein auf die Schleich-Elemente: Möglichst ungesehen und gekonnt von A nach B kommen, das muss reichen. Wer darauf steht, wird bedient, für Abwechslung sorgen allein die Zwischensequenzen und der Aufenthalt in einem Nachtclub, der Eric als Basis dient (viel zu tun gab es da aber auch nicht). Was noch schiefgehen könnte? Noch wirken einige Animationen nicht final, außerdem muss die KI stimmen: Versagen die computergesteuerten Schergen, wirft das das gesamte Spielprinzip über den Haufen. Nur wenn sich die künstliche Intelligenz glaubhaft verhält, wird *Dark* ein richtig gutes Schleichspiel. Bisher stehen die Zeichen dafür gut: Beim Anspielen hatten wir viel Spaß mit dem überraschend angenehm schweren Titel. ❑


Eric kann die Blutkörperchen anderer Menschen sehen und so auch durch Wände spähen.

„Ein kleines, feines Schleichspiel aus Deutschland. Mit Vampiren." *Robert Horn*



Ich habe mich während der Präsentation lange mit den Entwicklern über *Dark* unterhalten. Die wissen sehr genau um ihre Möglichkeiten. Gegen große Blockbuster-Präsentationen millionenschwerer Studios wird *Dark* keine Chance haben, logo. Dennoch machen die Entwickler das Beste aus ihren Möglichkeiten, schaffen ein auf das Wesentliche reduziertes Schleichspiel mit eigener Optik und ohne viel Schnickschnack. Wer es mag, sich in Schatten rumzudrücken und ungesehen von A nach B zu schlüpfen, der wird mit *Dark* viel Spaß haben. Hollywood-Bombast müssen Sie leider woanders suchen. Vampirkräfte, einen knackigen Schwierigkeitsgrad und jede Menge Schattenspiele finden Sie hier.

GENRE: Schleich-Action
PUBLISHER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Realmforge Studios
TERMIN: Juni 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Von: Sebastian Zelada

Größer und verrückter als der dritte Teil und mit einer Extraportion Superkräfte!

Saints Row 4



Verrückte Spielwelt, abgefahrene Charaktere und dicke Wummen: *Saints Row* bleibt auch in Teil 4 seinen Hauptzutaten treu.

Saints Row: The Third war ein Fest für den Anarchisten in jedem Videospieler. Die grandiose und politisch über alle Maßen inkorrekte Open-World-Action definierte den Begriff „Over the top" für Videospiele quasi neu und lieferte uns durchgeknallten Action-Spaß, der vor verrückten Ideen nur so strotzte. Entsprechend gespannt waren wir, als wir Volitions Ruf nach London folgten und uns ein erstes Bild vom vierten Teil der *Saints Row*-Serie machten. In einem zu einem lila beleuchteten Mini-Kino umfunktionierten Raum des angesagten Londoner Cable Clubs präsentierte uns ein sichtlich stolzer Produzent Greg Donovan mit breitem Grinsen die neuen Features des vierten Teils.

Mit Dubstep gegen Aliens

Wir waren zugegebenermaßen skeptisch, ob *Saints Row 4* auf irgendeine Art und Weise irrwitziger werden könnte als *The Third*. Doch bereits nach den ersten Sekunden, die uns Donovan zeigte, waren die Zweifel beseitigt. Wir sehen den muskelbepackten Anführer der Saints im zum Zerreißen gespannten Uncle-Sam-Outfit. Hintergrund: Er ist nun Präsident der Vereinigten Staaten und verteidigt die Stadt Steelport und natürlich die Saints-Gang gegen eine fiese Alien-Rasse, genannt die Zin. Diese Zin haben über der Metropole zahlreiche Raumschiffe in Stellung gebracht und verfolgen nur ein Ziel: nach und nach alle Planeten der Galaxie zu unterjochen.

Die ekelhafte extraterrestrische Brut besitzt – ähnlich dem T-1000 aus *Terminator 2* – ganz offensichtlich die Fähigkeit, die Gestalt anderer Personen anzunehmen. So sehen wir auf uns zurennende Polizisten, die plötzlich die Körperform der Aggressoren aus dem All annehmen. Da trifft es sich gut, dass uns die Entwickler einige neue Waffen an die Hand geben. So wie etwa die Inflatio-Ray, die die Köpfe unserer Opfer wie Ballons aufbläht und schließlich zum Platzen bringt, oder die Dubstep-Gun: Ein gezielter Schuss aus diesem Baby und schon ertönen charakteristisch wabernde Dubstep-Effekte, die NPCs zappeln in der näheren Umgebung, als wären sie gerade auf der Tanzfläche im Club, und Autos wippen rhythmisch auf und ab. Das sieht so urkomisch und absurd aus, wie man es nur von *Saints Row* kennt.

Die ersten Lacher hatte Donovan damit schon auf seiner Seite. Weitere folgten, als unser virtueller Uncle Sam in einen Monstertruck steigt und sich auf den Weg zum Waffen-Laden macht. Hier gibt uns Donovan einen Einblick in das aufgebohrte Editier-System. Waffen können nun nicht nur verbessert, sondern auch einer optischen Frischzellenkur unterzogen werden. Da sieht die Bazooka nach der Modifizierung schon mal wie ein Gitarrenkasten aus…

Zu Fuß geht's schneller

Die sogenannten „Aktivitäten" aus dem Vorgänger werden ebenfalls erweitert. Warum nicht einmal beim Mech-Suit-Mayhem in einem Kampfroboter Platz nehmen und auf der Jagd nach dem Highscore die Umgebung in Schutt und Asche legen? Ein ebenso destruktiver wie unterhaltsamer Spaß! Das nächste coole Feature folgte sprichwörtlich auf dem Fuße. Da Sie es ja nun mit einer ausgewachsenen Alien-Bedrohung zu tun haben, versteht es sich von selbst, dass der Saints-Leader und Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika nun über Superkräfte verfügt. So sind Sie bei der Verfolgung von Fahrzeugen im Zweifelsfall zu Fuß schneller unterwegs, denn es ist Ihnen nun möglich, mit aberwitziger Geschwindigkeit durch die Straßen von Steelport zu rennen. Das sah so flüssig und rasant aus, dass wir uns im ersten Moment spontan an das Rennspiel *WipeOut* erinnert fühlten. Das gezeigte Material lief laut Volition im Übrigen auf einem PC. Die Entwickler versicherten uns, dass sich PC- und Konsolenfassungen nur durch die höhere PC-Auflösung unterscheiden werden.

Roadrunner-Qualitäten sind dabei aber noch lange nicht das Ende der Fahnenstange: In bester Superman- oder Neo-Manier können Sie sich vom Boden abstoßen und entweder aus dem Stand auf Wol-

Im überdimensionalen Kampfroboter lassen sich die Aliens komfortabel ausschalten.

Dank neuer Personalisierungsoptionen können Sie nun sogar das Aussehen Ihrer Waffen ändern. Hier: die Gitarren-Bazooka!

1. Cool: Wird uns angesichts der Gegnermassen zu heiß, greifen wir in unsere Superkräfte-Trickkiste und feuern Eis-Blitze auf …

2. … die Feinde, die sogleich erstarren. Nun noch ein fachgerechter Uppercut gegen das frische Glas-, pardon, Eis-Kinn und der …

3. … böse Bube zerfällt in tausend Einzelteile. Eiskalt gehandelt, kann man da nur sagen. Wir freuen uns auf viele weitere Superkräfte!

Der macht Augen: Mit der Inflatio-Ray ist das aufgeblasene Ego dieses Cops schon sehr bald Geschichte.

kenkratzer springen oder gleich zum Flug ansetzen. Das erinnert ein bisschen an Open-World-Actionspiele wie *Prototype 2* oder den PlayStation-3-Hit *Infamous* und tatsächlich gibt Chef-Designer Scott Phillips zu, diese Spiele analysiert und sich, so Phillips, die Rosinen herausgepickt zu haben. Gameplay-Elemente habe man so verbessert, wie man es für richtig hielt. So können Sie im Sturzflug auf die Erde schießen, in bester *Matrix*-Manier aufschlagen und durch die dadurch entstandene Schockwelle die Gegner von den Füßen reißen.

Ängste vor dreisten Plagiaten der oben genannten Vorbilder hält Phillips trotz der offensichtlichen Parallelen für unbegründet: „Sie werden frische Superkräfte in unserem Spiel sehen, die nichts mit Superkräften anderer Spiele zu tun haben und die es so bisher nicht gegeben hat." Weitere Beispiele gefällig? Mit der Freeze-Blast-Fähigkeit frieren Sie Objekte und Personen ein und schlagen Sie danach in tausend klirrende Einzelteile. Mittels Telekinese lassen Sie Objekte und Feinde schweben und schleudern Sie dann mit Wucht herum. Zugegeben: Nichts, was wir nicht schon einmal gesehen hätten, jedoch sah das in Bewegung derart spaßig aus, dass wir uns vorstellen können, stundenlang Gegenstände durch Steelport zu schleudern. Die Aliens haben ebenfalls superkraftstrotzende Krieger in petto. Die Entwickler versprechen epische Kämpfe, die vom Bordstein bis zur Skyline ausgefochten werden und den gesamten Raum der Stadt nutzen sollen.

Völlige Freiheit

Das Steelport in *Saints Row 4* ist (durch den Einbezug der vertikalen Elemente) übrigens nicht nur größer, sondern auch noch virtuell. Also virtuell virtuell sozusagen. Denn die Zin haben euch in ein Abziehbild der Metropole verfrachtet und versuchen dort, euren Willen zu brechen. Wir sind gespannt darauf, was die Story unter dieser vielversprechenden Prämisse an abgefahrenen Wendungen bereithält, denn wie die Entwickler uns verrieten, wird man an bestimmten Stellen zwischen dem virtuellen und dem realen Steelport hin- und herspringen können. Können ist übrigens ein gutes Stichwort: Nachdem wir der ausführlichen Präsentation beiwohnen durften und mit Produzent Greg Donovan und Designer Scott Phillips sprachen, können wir Ihnen versichern, dass wir uns am liebsten gleich selbst vor den Monitor geklemmt hätten, um das neue Steelport zu erkunden. Denn es ist bereits jetzt abzusehen, dass *Saints Row 4* mindestens so unterhaltsam wird wie Teil 3. Zudem scheint Volition bemüht, die Fehler des Vorgängers zu beseitigen. Wenn sich also durch die neuen Superhelden-Features nicht gravierende Gameplay-Probleme ergeben sollten, dürfte der dritte Teil von seinem Nachfolger locker in die Tasche gesteckt werden. ❑

„Durchgeknallter als je zuvor!"

*Sebastian Zelada**



Das irre Grinsen von Greg Donovan wird mich noch eine Zeit lang verfolgen. Man merkt, dass die Jungs bei der Entwicklung einen Heidenspaß hatten und ganz offensichtlich ihrer Kreativität freien Lauf ließen. Wenn sich das Ganze so spaßig spielt, wie es den Anschein erweckte, werde ich mir im August erst einmal Urlaub in Steelport nehmen, herumfliegen, Leute einfrieren, Autos, Passanten und Straßenlaternen durch die Gegend werfen und mit meinem Supersprint Usain Bolt vor Scham im Boden versinken lassen. Für einen liebenswerten Chaoten und Krawallmacher wie mich also das ideale Spiel. Bleibt zu hoffen, dass Volition neben dem Wahnsinn auch das Gameplay perfektioniert hat und die Superkräfte die Spielbalance nicht komplett aus den Angeln heben.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Volition
PUBLISHER: Deep Silver
TERMIN: 23. August 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Sebastian Zelada ist freier Mitarbeiter von PC Games.

Garriotts neues Rollenspiel setzt auf klassische Inhalte, da gehören auch Riesenspinnen dazu. Die Bilder stammen von einem Alpha-Prototypen und zeigen noch nicht die finale Grafikqualiät des Spiels.

Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues

Von: Stefan Weiß

Ultima-Schöpfer Richard Garriott will es noch mal wissen und versucht es diesmal per Kickstarter.

Mit der Rollenspielreihe *Ultima* setzte er sich in den Neunzigern ein Denkmal, mit dem Science-Fiction-MMORPG *Tabula Rasa* fuhr er gnadenlos vor die Wand. Er ist passionierter Geocacher, Tiefseetaucher und flog anno 2008 als Weltraumtourist zur Raumstation ISS. Richard Garriott ist Kultentwickler, Exzentriker, lebt in einem mit Geheimgängen und Fallen gespickten Haus und kehrt nun mit seinem neuen Rollenspiel *Shroud of the Avatar* zu „seinen Wurzeln" zurück, wie er selber sagt.

Mittelalterwelt mit Dampf

Shroud of the Avatar versetzt den Spieler in eine mittelalterliche Fantasy-Welt, die man auf einer großen Weltkarte per Draufsicht bereist. Die Karte ist zunächst durch Nebel verdeckt („Fog of War") und wird erst beim Erkunden nach und nach freigelegt. Interessante Orte und Objekte wie Dörfer, Höhlen, Ruinen etc. sind stilisiert dargestellt. Per Tastendruck kann man einen solchen Ort betreten, worauf das Spiel ins Geschehen reinzoomt und in eine 3D-Ansicht wechselt. Dieses Reisesystem klingt sehr nach dem klassischen *Ultima*, das recht ähnlich funktionierte. Garriott gab in diversen Interviews zum Spiel schon kleine Einblicke in die Spielwelt: „Es ist kein reines Mittelalterszenario wie in meinen früheren *Ultima*-Spielen. Die Menschen in *Shroud of the Avatar* sind in der Lage, Energiequellen wie Wind- und Wasserkraft zu nutzen, um damit Dampfboiler zu betreiben. Sie haben es sogar geschafft, Elektrizität zu erzeugen. Schusswaffen haben wir jedoch nicht für das Szenario



Shroud of the Avatar scheint sich stark am Setting der frühen *Ultima*-Titel zu orientieren. Die Statuen auf diesem Konzeptbild etwa könnten glatt Shadowlords aus *Ultima V: Warriors of Destiny* darstellen.



Sogar an Mondportale hat Garriott für sein Projekt gedacht – die für das klassische Schnellreisesystem aus der *Ultima*-Reihe stehen.

BRITANNIA LIGHT? –DIE SPIELWELT VON SHROUD OF THE AVATAR

Schon die ersten Bilder zu Garriotts neuem Rollenspielprojekt lassen Erinnerungen an die alten *Ultima*-Spiele aufkeimen.

Sie bereisen die große Übersichtskarte in der Draufsicht. Sobald Sie interessante Orte entdecken und diese betreten, schaltet das Spiel in eine 3D-Umgebung um.



So sieht derzeit die erste von mehreren geplanten Welten aus, die Sie in *Shroud of the Avatar* bereisen.



◀ Städte im fertigen Spiel sollen sich belagern lassen. Dabei dürfen Sie auch entsprechendes Kriegsgerät selber herstellen.



▲ Höhleneingänge auf der Karte verheißen Dungeons, Katakomben und Verliese, die Sie ausgiebig erkunden können, um auf Gegner- und Beutejagd zu gehen.

vorgesehen." Das klingt nach einer Prise Steampunk. Warum auch nicht? Könnte interessant werden.

Story-Erlebnis ohne Klassensystem

Im Mittelpunkt von *Shroud of the Avatar* steht die Spielerfigur, der Avatar, wie schon immer in Garriotts *Ultima*-Spielen. Auf ein Klassensystem verzichtet man dabei. „Spielt, was und wie ihr wollt", so Garriott. Das lässt auf viel *Ultima*-Flair hoffen.

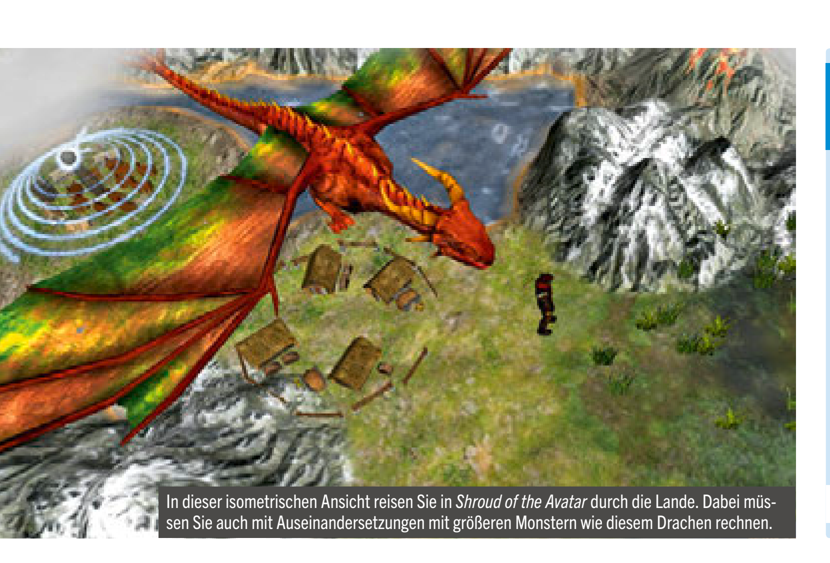
Dem Spieler stehen alle Wege offen, seinen Avatar zu entwickeln. Fertigkeiten und Skills lassen sich nach Lust und Laune kombinieren. Zaubern, mit dem Schwert herumfuchteln – beides ist möglich. Es gibt allerdings Einschränkungen, so dürfen Zauberkundige etwa keine schwere Plattenrüstung tragen.

Für ein gutes Rollenspiel ist die Geschichte ein wichtiges Element. Für *Shroud of the Avatar* holte sich Garriott mit Tracy Hickman einen Fantasy-Bestseller-Autor ins Team. Hickman wurde vor allem durch seine *Dragonlance*-Reihe (*Drachenlanze*) weltberühmt. Die Hauptquestreihe im Spiel soll dabei mindestens 40 Spielstunden umfassen. Daneben hat der Spieler die Möglichkeit, auch „ziviles Rollenspiel" zu betreiben. So ist ein umfangreiches Crafting-System vorgesehen, in dem die Spieler sogar eine Karriere als Händler starten können. Erfahrungspunkte gibt es nicht nur fürs Monsterschnetzeln, denn für das Spiel entwickelt das Team ein Skillsystem, das neben klassischen Kampftalenten auch eine Vielzahl an sozialen und handwerklichen Fertigkeiten enthalten wird. Dadurch soll der Spieler die größtmögliche Freiheit erhalten, sein Rollenspiel zu gestalten.

Offline-Online-Mix

Interessant klingt der Ansatz, *Shroud of the Avatar* in verschiedenen Modi spielen zu können. Da wäre der reine Offline-Modus, in dem man seinen Charakter für sich alleine entwickeln und die Story erleben kann. Um online spielen zu können, benötigt man einen zweiten Charakter. Mit diesem lässt es sich dann auch beispielsweise mit Freunden in einem Party-Modus spielen und man hat Zugriff auf spezielle Inhalte, die für Gruppenabenteuer ausgelegt sind. Außerdem kann man online mit anderen Spielern handeln und erhält auch regelmäßig Updates mit neuen Spielinhalten. Zudem wird es auch einen offenen Online-Modus geben, in dem man sich PvP-Gefechte liefern kann.

Zu sehen gibt es von all dem bislang lediglich Material einer frühen Alpha-Version, die technisch altbacken wirkt. Mal sehen, wie es sich entwickelt. ❑



In dieser isometrischen Ansicht reisen Sie in *Shroud of the Avatar* durch die Lande. Dabei müssen Sie auch mit Auseinandersetzungen mit größeren Monstern wie diesem Drachen rechnen.

„*Ultima*? Ja! Garriotts Prahlerei? Nein! Ich bin noch skeptisch!"

Stefan Weiß



Erst kürzlich schimpfte Altmeister Garriott auf die Unfähigkeit moderner Spiele-Entwickler. Da musste ich doch süffisant in mich reingrinsen. Auch wenn „Lord British" mit *Ultima* wegweisend für das Rollenspiel-Genre war, musste er mit dem Flop von *Tabula Rasa* einsehen, dass er auch nur mit Wasser kocht. So richtig flott kam die Kickstarter-Kampagne für *Shroud of the Avatar* auch nicht in die Gänge und die bisher gezeigten Bilder hauen mich nicht gerade vom Hocker. Immerhin hat Garriott knapp 2 Millionen Dollar per Kickstarter zusammenbekommen. Doch wer sich ein Weltraumticket für 30 Millionen Dollar leisten kann, sollte eigentlich kein Problem damit haben, Geld in eine ordentliche Grafik-Engine zu investieren.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Portalarium
PUBLISHER: Portalarium
TERMIN: 2014

EINDRUCK **OKAY**

Von: Alexander Geltenpoth/
Marc Brehme

Die Spannung steigt: Ende April soll *Neverwinter* seine Pforten für die breite Masse öffnen. Als Vorgeschmack präsentieren wir Ihnen die Spielwelt.


Mit seinem Schild blockt der Beschützer die Hiebe des Orks ab und schlägt dann mit seinem Schwert zu.

Neverwinter

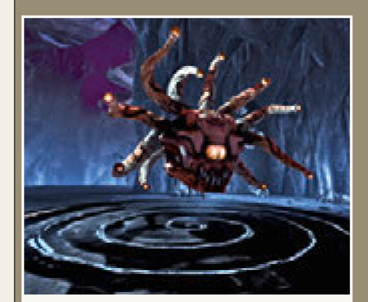
Rollenspielhelden können schon einmal ihr Schwert zücken und die Rüstung polieren, denn in wenigen Wochen veröffentlicht Perfect World sein lang angekündigtes Online-Rollenspiel *Neverwinter*. Darin kombinieren die Entwickler Cryptic Studios die klassische *AD&D*-Lizenz mit tempo- und actionreichem Gameplay. Die Geschichte in *Neverwinter* spielt einige Jahrzehnte nach der Zauberpest, dem zentralen Thema im Solo-Rollenspiel *Neverwinter Nights* von Bioware. Die Seuche zerschmetterte viele Reiche und stürzte die Welt ins Chaos. Zudem sorgte eine Vulkankatastrophe für Zerstörung. Monster streifen nun durch die Lande, massenweise Untote, Banditen und Teufelsanbeter trachten Reisenden nach dem Leben. Extrem mächtige Kreaturen strömen an die Oberfläche Faerûns, aus anderen Ebenen oder auch nur aus dem Unterreich. Kurz gesagt, es könnte keine bessere Zeit für Helden geben!

An der Herausforderung wachsen

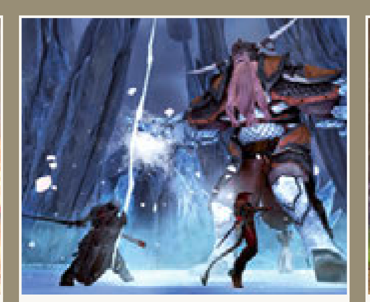
Neverwinter bietet Ihnen insgesamt 60 Levelstufen, was ungewöhnlich für ein *Dungeons&Dragons*-Rollenspiel ist. Im Laufe der umfangreichen Charakterentwicklung bekommen Sie so Zugriff auf immer mächtigere Fertigkeiten und Zaubersprüche. Aber keine Sorge, die Entwickler haben für eine Vielzahl an Herausforderungen vorgesorgt, damit Ihre Abenteuer stets spannend bleiben. Im Kasten unten auf der Seite stellen wir Ihnen einige der besonders gefährlichen und hochstufigen Gegner vor, gegen die Sie alleine oder in der Gruppe antreten. Im Endgame stehen Sie vor der Aufgabe, den Feuerriesen Gommoth davon abzuhalten, das gefährliche Ungeheuer (Primordial) zu erwecken. Gegen Gommoth selbst ist hingegen kein Kraut gewachsen. Noch nicht, denn wir gehen davon aus, Cryptic Studios sich diesen Kampf für zukünftige Erweiterungen zu *Neverwinter* aufgehoben hat.

MÄCHTIGE MONSTER IN NEVERWINTER

Das Gegnerdesign von Neverwinter ist vielseitig. Auf diese fiesen Gegenspieler müssen Sie sich einstellen.


BETRACHTER
Die schwebenden Sphären mit Stielaugen sind absolut tödliche Kreaturen, die Ihnen zahlreiche Zauber entgegenschleudern.


TEUFEL
Die Ausgeburten der Neun Höllen sind nicht nur physisch imposant, sie beherrschen auch vernichtende Zaubersprüche.


FROSTRIESE
Die gigantischen Ungeheuer schlagen im Nahkampf extrem hart zu, nutzen gelegentlich aber auch Fernwaffen oder Magie.


GRÜNER DRACHE
Diese Echsen hausen in Sümpfen oder Wäldern. Im Kampf spucken sie ätzendes Chlorgas oder bezaubern ihre Widersacher.

DIE STADTKARTE

Ihr Abenteuer beginnt in der Stadt Niewinter. Heldennachwuchs und erfahrene Veteranen finden hier eine reiche Auswahl an Aufgaben.

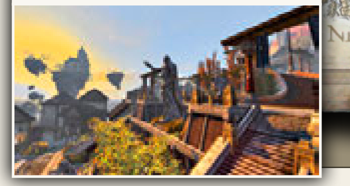
BLACKLAKE-VIERTEL
Im Blacklake-Viertel lebte einst der Adel von Niewinter, aber der Stadtteil wurde durch den Vulkanausbruch zerstört. Jetzt hausen hier Rebellen, bekannt unter dem Namen Nashers, die den Sturz des Lords von Niewinter anstreben. Die Abwasserkanäle des Distrikts machen eine Bande Werratten unsicher. Stinkender Schleim aus dem See bedeckt das Ufer – manche sagen, es handle sich um einen Fluch des finsteren Gottes Ghanadaur.

TURMVIERTEL
Das Turmviertel wurde ebenfalls durch den Kataklysmus verwüstet. Der Wiederaufbau scheiterte, weil ein Orkstamm das Gebiet für sich beansprucht. Die Orks haben sogar im Verhüllten Turm ihr Hauptquartier eingerichtet. Die neue Stadtverwaltung sucht deswegen händeringend nach Helden, die das Viertel zurückerobern und auch in den Turm vordringen, um den Anführer der Orks, Vansi Blutnarbe, zu besiegen.



ABGRUND
Das südöstliche Viertel liegt nahezu komplett in Trümmern, im Zentrum gähnt der Abgrund Abenteurern entgegen, die so mutig sind, sich zu nähern. Daraus strömen unablässig tödliche Kreaturen hervor, die gegen die Mauern Niewinters anrennen. Nur gestandene Helden haben eine kleine Chance, in den Abgrund hinabzusteigen, um die Ursache für die plötzlich auftauchenden Monsterscharen herauszufinden.

STARTZONE
In diesem Viertel herrscht Lord Neverember und beaufsichtigt den Wiederaufbau der Stadt. Doch in letzter Zeit hat sich verstärkt lichtscheues Gesindel in der Stadt niedergelassen. Deswegen heuert die Wache von Niewinter oft Helden an, um Aufträge zu erledigen. Schließlich soll eines Tages ganz Niewinter befriedet werden. Dann könnte sich Lord Neverember zum König krönen lassen, doch viele Fraktionen hegen konträre Pläne.



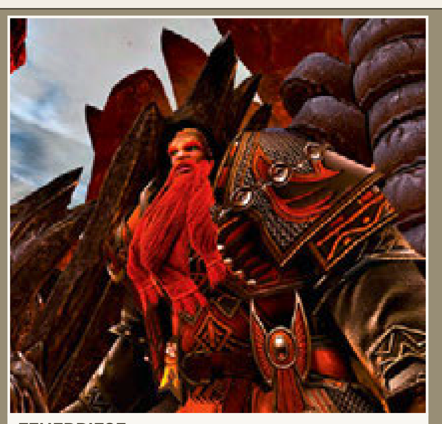
NEVERDEATH
Valindra Schattenmantel will mithilfe der Roten Zauberer von Thay eine Armee von Untoten aufstellen. Während ihr Untergebener, der Rote Zauberer Xivros, die sterblichen Überreste auf dem Friedhof reanimiert, steigt Valindra selbst in die Krypta hinab. Angeblich liegt dort das Geheimnis verborgen, wie man einen Dracolich erschafft! Glücklicherweise wird die Krypta vom Kult des Drachen bewacht. Doch können die Kultisten die mächtige Valindra lange aufhalten?

BURG NEVER
Die beeindruckende Burg am Westrand von Niewinter war einst der Sitz des Königs. Durch den Vulkanausbruch vor Jahrzehnten wurde die Festung stark in Mitleidenschaft gezogen. Zudem verstarben damals vermutlich alle Mitglieder der Königsfamilie. Die Dienerschaft hat die Krypten und Schatzkammern versiegelt, in der Hoffnung, dass eines Tages ein würdiger Thronfolger auftaucht. Mittlerweile ist Burg Never ein Kriegsschauplatz – hier kämpfen viele Fraktionen um die Vorherrschaft über Niewinter und den Thron. Dazu gehört auch Valindra Schattenmantel von Thay, die einen perfiden Plan gefasst hat: Sie sucht die neun Leichen der legendären Leibwache des Königs. Als reanimierte Untote unter ihrer Kontrolle könnten die Niewinter-Neun den Ausschlag in den Gefechten geben …

Von Spielern für Spieler
Neben eigenen neuen Inhalten legt Entwickler Cryptic Studios auch einen großen Fokus auf sogenannten „user generated content“, also Inhalte, die die Spieler selbst erstellen und in die Community einbringen. Dafür ist das Spiel mit der sogenannten Foundry, einem sehr leistungsfähigen, aber dennoch einfach zu handhabenden Editor ausgestattet, der es unter anderem erlaubt, Karten, Feinde und NPCs zu verändern.

User-Quests in *Neverwinter* lassen sich von den Spielern bewerten, nur die jeweils interessantesten werden Ihnen von NCPs im Spiel vorgeschlagen. Ein Tracking-System überwacht die Funktionalität aller Aufgaben, sodass Sie nicht an einer unlösbaren Aufgabe hängenbleiben können. Wenn Ihnen die Quests eines Autoren besonders gut gefallen, dann können Sie diesen sogar abonnieren, ihm Nachrichten schicken und Ingame-Geld spenden.

Beta-Teilnahme leicht gemacht
In den vergangenen Wochen verbrachten wir bereits zahlreiche Spielstunden in der geschlossenen Beta von *Neverwinter*; größere Bugs sind uns dabei nicht mehr aufgefallen. Der actionreiche Free2Play-Spaß ist also bereit zum Spielstart am 30. April. An diesem Termin startet das Spiel in die offene Beta, die für alle Interessierten zugänglich ist. Besuchen Sie dazu unter http://nw.de.perfectworld.eu die offiziellen Website des Spiels und registrieren Sie sich für die offene Beta. Dort werden auch verschiedene Gründer-Pakete zu unterschiedlichen Preisen angeboten, die unter anderem zahlreiche Ingame-Items sowie Astraldiamanten enthalten und Ihnen den „Gründer“-Status im Spiel verleihen. Astraldiamanten sind eine Spielwährung, die Sie beim Abschluss bestimmter Quests erhalten. Mit ihnen können Sie im Auktionshaus bieten und zusätzliche Ausrüstung kaufen. ❑



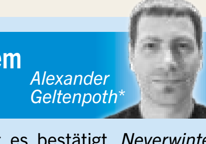
FEUERRIESE
In Größe, Kraft und Masse übertreffen sie sogar noch ihre frostigen Verwandten. Zudem sind Feuerriesen intelligenter.



ROTER DRACHE
Die habgierigen roten Schuppenviecher schmelzen mit ihrem Feuerodem sogar Stahl. Alte Exemplare können oft zaubern.

„Tolles Spiel mit großem Umfang im Anflug!“

*Alexander Geltenpoth**



„Die geschlossene Beta hat es bestätigt, *Neverwinter* bietet sehr viel Rollenspielkost mit actionreichen Kämpfen in der vierten *Dungeons & Dragons*-Edition. Dabei haben wir bislang nur einen Teil der groß angelegten Spielwelt gesehen. Trotzdem reicht das schon aus, um den Weg seines Helden von Level 1 bis zur Maximalstufe 60 zu planen. Jedoch spätestens einige Wochen nach der Veröffentlichung dürften Ihre Mitspieler Quests und Instanzen in einem noch größeren Umfang erschaffen haben, dem Foundry-Editor sei Dank!“

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Cryptic Studios
PUBLISHER: Perfect World
TERMIN: 30. April 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Alexander Geltenpoth ist Redaktionsleiter beim buffed-Magazin.

DIE GEBIETSKARTE

Das Umland von Niewinter lockt Abenteurer der mittleren bis hohen Stufen an. Wir haben die Karte gedreht, das Meer liegt im Westen.

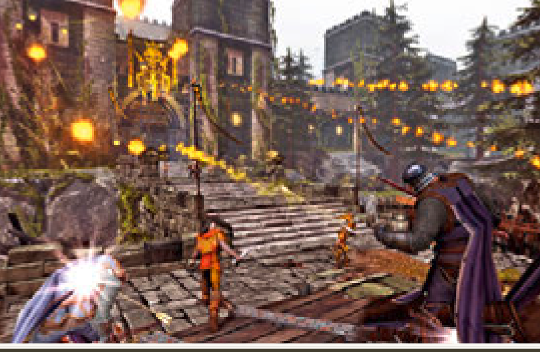


FLÜSTERNDE HÖHLEN
Schwierigkeit: Level 56-59
Thema: Unterreich, Minen, Dungeons, Vorposten der Dunkelelfen
Fraktionen: Illithid-Enklave, Dunkelelfensiedlung
Monster: Gedankenschinder, Sklaven, Dunkelelfen
Dungeon: Kammer des Schreckens

Nördlich von Niewinter, im Unterreich, liegen die Flüsternden Höhlen, in denen sich angeblich ein mächtiges magisches Artefakt befindet, das Eiserne Herz. Gerüchten zufolge verhindert das Herz, dass etwas uraltes Böses aus der Kammer der Schrecken ausbricht. Dumm nur, dass eine Gemeinschaft der Gedankenschinder die Geheimnisse der Kammer lüften will. Dazu sind die Illithiden sogar ein Bündnis mit den Dunkelelfen eingegangen.

VELLOSK
Schwierigkeit: Level 38-40
Thema: Wälder, Barbarensiedlung, Hügelgräber
Fraktionen: Grauwölfe der Uthgardt
Monster: Werwölfe, Banditen
Dungeon: Höhle der Schatten

Überfälle des Stamms der Grauwölfe verheeren Vellosk. Wer wagt es, ihren Anführer herauszufordern? Die Grauwölfe sind Gestaltwandler und können als Werwölfe umherstreifen. Gerüchten zufolge verhalten sich die Barbaren ungewöhnlich, als würden sie zu ihren Taten aufgehetzt.



BLACKDAGGER-RUINEN
Schwierigkeit: Level 21-25
Thema: Küste, Wälder und Ruinen
Fraktionen: Blackdagger-Banditen
Monster: Banditen, Untote, Spinnen, Gnolle
Dungeon: Burg Blackdagger

Die Gebrüder Malus und Traven Blackdagger sind berüchtigte Räuber, die mit ihrer Bande Reisenden an der Handelsstraße auflauern. Der Lord von Niewinter setzte einen Preis auf die Köpfe von Malus und Traven aus, seitdem sind beide verschwunden. Gerüchte besagen, dass ein Roter Zauberer aus Thay mit den Brüdern in Burg Blackdagger gesprochen hat und sie zusammen sogar in die Gruft unter der Feste hinabstiegen …

PIRATES SKYHOLD
Schwierigkeit: Level 42-46
Thema: Sumpfland, Ruinen, Höhlen, Dungeon
Fraktionen: Yargo Bukaniere, Echsenmenschen, Blackdagger-Piraten
Monster: Echsenmenschen, untote Piraten, schwarzer Drache
Dungeon: Schuppenvaters Höhle, Unter der Schädelfestung, Schurkenzuflucht

Die schwebende Insel diente Himmelspiraten als Rückzugsort. Doch eines Nachts wurden die Piraten verraten und allesamt ermordet – von wem oder was ist nicht bekannt. Kein Wunder also, dass die Yargo-Bukaniere in Niewinter Helden rekrutieren, um Pirates Skyhold zu erobern und zu plündern. Man munkelt, dass die Himmelspiraten und ihr Anführer Bartolomew Blackdagger verflucht wurden und selbst nach ihrem Tod noch immer ihre Festung verteidigen.

DORF ROTHE VALLEY
Schwierigkeit: Level 52-55
Thema: Unterreich
Fraktionen: Haus Xorlarrin
Monster: Dunkelelfen, Spinnen, Dunkelzwerge, Gallertwürfel
Dungeon: Tempel von Lolth

Nahe des Dorfs befindet sich ein Zugang zum Unterreich. Dunkelelfen jagen die Dorfbewohner, um sie zu versklaven oder der Spinnengöttin Lolth zu opfern! Um dem Treiben ein Ende zu bereiten, müssen Helden die Dorfbewohner befreien und selbst in die Underdark hinabsteigen.

THE CRAGS



ICESPIRE PEAK

Schwierigkeit: Level 46-49

Thema: Verschneite Berge, Minen, Eishöhlen

Fraktionen: Eishammerzwerge, Stamm der Winterkill, Hrimnirs Riesen

Monster: Goblins, Eis-Archons, Frostriesen

Dungeon: Höhle des Frostlords

Einer Legende nach öffneten die Eishammerzwerge nahe der Icespire Peak unabsichtlich ein Portal, das unter dem Namen Winterschmiede bekannt wurde. Daraus strömten Eiselementare ins Schwertgebirge. Vor dieser Übermacht mussten die Zwerge fliehen. Seitdem formiert sich eine Armee der eisigen Kreaturen, unterstützt von Goblins in dem Gebiet, Anführer ist angeblich ein Eisriese.



EBON DOWNS

Schwierigkeit: Level 35-38

Thema: Zerstörtes Dorf, Friedhof, Umland

Fraktionen: Shadovar, Netherese, Kelemvor Schicksalsführer

Monster: Knochengolem, Spinnen, Zombies, Gruftschrecken

Dungeon: Festung Maridain

Die Nachricht von einer Horde Untoter veranlasst Niewinter dazu, Wachen unter dem Kommando von Schicksalsführer Vesper nach Ebon Downs zu entsenden. Allerdings werden sie unterwegs von einem Knochengolem überfallen. Vesper kann entkommen und verbarrikadiert sich im Tempel des Gottes Kelemvor. Da keine Nachricht des Trupps Niewinter erreicht, wirbt der Lord der Stadt Abenteurer an, um herauszufinden, was passiert ist. Es wird gemunkelt, dass hinter dem hohen Aufkommen an Zombies und Gruftschrecken die Totenbeschwörerin Idris steckt. Von der Festung Maridain aus erschafft sie Untote, um eine Armee aufzustellen, mit der sie gegen die Anhänger Thays marschieren kann.

HELM'S HOLD

Schwierigkeit: Level 31-34

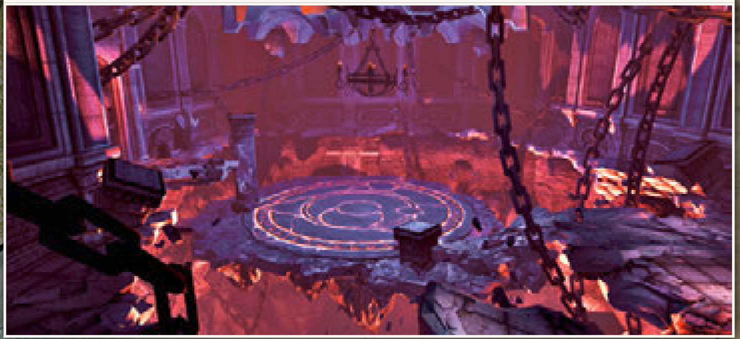
Thema: Wälder, Ebenen, Stadt, Krypta

Fraktionen: Ashmadai, Teufel der Neun Höllen, Wache von Niewinter

Monster: Kultisten, Teufel, Zauberpestmutanten

Dungeon: Hort des Wahnsinnigen Drachen

Helm's Hold heißt seit Jahren Opfer der Zauberpest willkommen, meist mutierte Kreaturen. Angeblich sollten sie dort behandelt werden, aber mittlerweile kam die Wahrheit ans Licht! Der Ashmadai-Kult – bis in den Tod loyale Teufelsanbeter im Dienst von Asmodeus – beherrscht die Stadt. Angeblich werden sie vom Succubus Rohini angeführt …



GAUNTLGRYM

Schwierigkeit: Level 60?

Thema: Alte Zwergenhochburg, Lavahöhlen

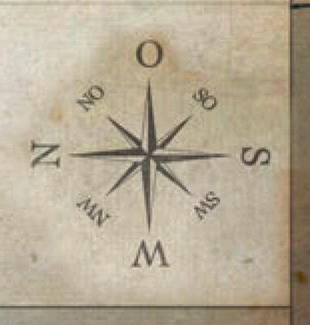
Fraktionen: Primordial-Elementare

Monster: Zwergengeister, Feuerelementare, Primordial

Dungeon: ?

Gauntlgrym war die Hauptstadt der Delzoun-Zwerge. Das Geheimnis des bärtigen Volks: Mithilfe von Magiern und Druiden versklavten die Zwerge einen Primordial des Feuers und nutzten seine Hitze für Schmiedearbeiten! Gauntlgrym musste aufgegeben werden und geriet in Vergessenheit. Vor Jahrzehnten konnte der Primordial seine Ketten sprengen. Bevor er erneut gebunden wurde, zerstörte er mit einem Vulkanausbruch die Stadt Niewinter.





Von: Wolfgang Fischer

Kartenmagie statt Echtzeit-Strategie: Blizzard beschreitet mit dem neuen Warcraft-Spiel Free2Play-Pfade.



Der Startbildschirm des „Spielen“-Modus. Hier wählen Sie Ihren Helden aus.

Eine Partie Paladin (oben) gegen Druide auf dem Spielbrett Orgrimmar.

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Es ist kein Nachfolgespiel einer bekannten Marke, keine Erweiterung und auch nicht das sagenumwobene Next-Gen-MMORPG mit dem Arbeitstitel *Titan* – das stellte Entwickler Blizzard im Vorfeld der Präsentation seines neuesten Projekts im Rahmen der Nerd-Spielemesse PAX in Boston klar, um die exorbitant hohen Erwartungen etwas zu dämpfen. Dennoch war die Enttäuschung unter den zahlreichen Anhängern von *Warcraft*, *Diablo*, *WoW* und Co. riesig, als deutlich wurde, dass es sich bei *Hearthstone: Heroes of Warcraft* „nur“ um ein kostenloses Sammelkartenspiel nach Art von *Magic: The Gathering* handelt – und nicht um den erhofften nächsten Blockbuster der Marke *Starcraft 2*. Wir waren auf der PAX, haben *Hearthstone* ausführlich gespielt und erklären, warum Sie dieses Kleinod von einem Spiel dennoch auf der Rechnung haben sollten.

Vorteil für WoW-Spieler

Hearthstone ist ein sehr untypisches Blizzard-Spiel. Das erste Free2Play-Experiment der kalifornischen Online-RPG- und Strategie-Experten wird von einem für Blizzard-Verhältnisse geradezu winzigen 15-Mann-Team entwickelt. Das wirkt sich unter anderem auf die Grafik aus: Alles in *Hearthstone* erinnert vom Stil her an *WoW* und *Warcraft*, ist zudem stimmig und liebevoll gestaltet, aber optisch keineswegs umwerfend. Viele der Grafiken und Kartendarstellungen im Spiel kennt man entweder aus den oben genannten Titeln oder dem *WoW-Trading-Card-Game*, das abgesehen davon aber nichts mit *Hearthstone* zu tun hat.

Auch das Gameplay wirkt auf den ersten Blick simpel, bietet jedoch enorm viele taktische Möglichkeiten, wenn man sich eingehender damit beschäftigt. *Hearthstone* ist wie oben angedeutet ein Sammelkartenspiel, bei dem Sie sich einen von neun bekannten *Warcraft*-Charakteren heraussuchen, um mit diesem gegen einen menschlichen Kontrahenten oder die KI anzutreten. Jeder dieser namensgebenden Heroes of Warcraft steht für eine der ursprünglichen *World of Warcraft*-Charakterklassen und verfügt über spezielle Fähigkeiten, Zauber und Diener. Was Ihnen davon alles zur Verfügung steht, hängt zu einem großen Teil von Ihrer Kartensammlung (dem sogenannten Deck) ab.

Auf der PAX stand nur eine der drei geplanten Spielarten zur Verfügung: In diesem „Spielen“ genannten Modus wählen Sie zu Beginn eine Klasse aus (Magier, Hexenmeister, Druide usw). Danach werden Ihnen nach Zufallsprinzip einige der verfügbaren Karten serviert, die Sie entweder als Starterpack in Ihre Hand übernehmen oder gegen neue austauschen, und dann geht es auch schon los. Was Sie in jeder Runde machen können, hängt von mehreren Faktoren ab. Wichtigstes Kriterium: das zur Verfügung stehende Mana. In der ersten Runde dürfen Sie nur Aktionen ausführen, die maximal einen Mana-Punkt kosten, in der zweiten Runde sind es dann zwei Mana-Punkte und so weiter. Auf jeder Karte sehen Sie in der linken oberen Ecke, wie viel Mana Sie ausgeben müssen, um diese Karte zu spielen. Links unten auf den Karten finden Sie (falls es sich um eine Diener-Karte handelt), über wie viele Trefferpunkte Ihr beschworenes Monster verfügt. Rechts sehen Sie, welchen Schaden der jeweile Diener anrichtet, wenn Sie ihn gegen den Kontrahenten ausspielen. Dazu kommen oft noch zusätzliche Effekte. Diener mit einer „Spotten“-Fähigkeit (Tank-Fähigkeit von vielen *WoW*-Klassen) ziehen so lange Angriffe auf sich, bis ihre Trefferpunkte verbraucht sind. Andere Monster richten gegen bestimmte Gegner besonders viel Schaden an oder lassen Sie bei Benutzung zusätzliche Karten ziehen. Ausgespielte Diener-Karten bleiben so lange auf dem Spielfeld, bis das beschworene Monster keine Trefferpunkte mehr hat. Sie können also, sofern Sie über ausreichend Mana verfügen, in mehreren aufeinanderfolgenden Runden dieselbe Karte gegen Ihren Kontrahenten einsetzen.



Der untere Spieler, der einen Magier als Held gewählt hat, feuert eine Salve Arkaner Geschosse auf seinen Kontrahenten ab.

Kampf bis zum bitteren Ende

Je mehr Karten Sie zu Beginn eines Zuges in Ihrem Blatt haben, desto mehr Optionen haben Sie natürlich und in jeder Runde kommt mindestens eine neue aus Ihrem Deck hinzu. Hier spielt auch Glück eine entscheidende Rolle. Es versteht

SO FUNKTIONIERT HEARTHSTONE

Wir erklären anhand einer typischen Spielsituation die wichtigsten Gameplay-Elemente von *Heroes of Warcraft*.

1 Die Waffe Ihres Gegners
Manche Helden verfügen über mächtige Waffen. Diese werden durch Ausspielen von Karten aktiviert und ermöglichen es dem jeweiligen Helden, für eine bestimmte Anzahl von Runden direkten Schaden gegen beliebige Feinde zu verursachen.

2 Ihre ausgespielten (aktiven) Diener-Karten
In dieser Stelle des Spielbretts befinden sich Ihre ausgespielten Dienerkarten. Die beiden grünen Buchstaben Z über dem Raptor zeigen an, dass er gerade erst ausgespielt wurde und dementsprechend erst in der nächsten Runde zum Einsatz kommen kann.

3 Kartenhistorie
Hier können Sie die letzten gespielten Karten einsehen.

4 Spieler
Ihr Heldenporträt. Rechts unten sehen Sie Ihre verbliebenen Trefferpunkte. Durch einen Doppelklick auf Ihren Helden öffnet sich ein kleines Kommunikationsmenü mit sechs simplen Kommentaren. Eine richtige Chatfunktion ist aktuell nicht geplant.

5 Ihre aktuelle Hand
All Ihre momentan verfügbaren Karten. Wenn Sie eine davon anwählen, wird diese vergrößert, damit Sie Manaverbrauch, Treffer- und Schadenspunkte sowie spezielle Effekte dieser Karte einsehen können.

6 Gegner
Das Heldenporträt Ihres Gegners inklusive seiner verbliebenen Trefferpunkte (auf dem Porträt rechts unten)

7 Die aktiven Diener-Karten Ihres Gegners
Wie bei allen Diener-Karten sehen Sie auch hier, über wie viele Trefferpunkte und Schadenspotenzial die Monster verfügen (gelb: verursachter Schaden; rot: verbleibende Trefferpunkte).

8 Ihre Helden-Fähigkeit
Im Falle des Magier ist dies ein Feuerball, der bei einem beliebigen Gegner (auch direkt gegen Ihr Gegenüber einsetzbar) einen Schadenspunkt verursacht. Dieser Zauber kostet zwei Mana-Punkte, ist aber jede Runde einsetzbar.

9 Ihr Karten-Deck
Die restlichen, noch nicht ins Spiel gebrachten Karten Ihres Decks. Zu Beginn jeder Runde wird daraus eine für Sie automatisch gezogen.

10 Mana
Der Mana-Vorrat nimmt mit jeder Runde zu, kann aber zehn Mana-Punkte nicht übersteigen. Aktuell steht in dieser dritten Runde für den sich am Zug befindlichen unteren Spieler nur noch ein Mana-Punkt von insgesamt drei für Aktionen zur Verfügung.

sich von selbst, dass nur Sie Ihre Spielkarten einsehen können, Ihr Gegenüber jedoch nicht. Es gibt aber nicht nur Diener-Karten: Genauso wichtig sind Zauber. Diese kosten zum Ausspielen Mana, lösen einen bestimmten Effekt (Schaden zufügen, gegnerische Diener zum Schweigen bringen usw.) aus und sind danach aufgebraucht. Ein wichtiger Faktor sind noch die jeweiligen Heldenfähigkeiten. Diese kosten ebenfalls Mana, stehen jedoch im Gegensatz zu den Zauber-Karten in der nächste Runde wieder zur Verfügung. Ziel eines jeden Spiels ist es, Ihrem Gegenüber seine 30 Trefferpunkte (Anfangswert für alle Helden) Schritt für Schritt zu nehmen. Dabei steigt mit jeder Runde die Spannung, schließlich bedeutet ein hoher Mana-Wert ja, dass Sie besonders mächtige Karten einsetzen dürfen. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, zu erkennen, wie die einzelnen Karten zusammenhängen und in welcher Kombination sie den besten Effekt erzielen. Dieses Zusammenspiel aus Glück, Taktik und Spielverständnis macht jede Partie einzigartig und spannend. Bei unserer Anspiel-Session stellte sich heraus, dass es nur wenige Duelle braucht, um das Grundprinzip von *Hearthstone* zu verstehen. Aber schon anhand dieser frühen Alpha-Version wurde deutlich, wie viel Tiefgang der Titel besitzt. Weitere Infos zum Spielablauf finden Sie oben im Kasten „So funktioniert *Hearthstone*".

Erscheint auch fürs iPad

Weitere Spielearten in der finalen Version sind ein Trainingsmodus gegen die KI und die sogenannte Schmiede. In letztgenannter Variante stellen Sie zuerst ein komplettes Deck zusammen, um mit diesem gegen Kontrahenten online anzutreten. Sie dürfen nicht nur die so gesammelten Karten behalten, bei Siegen winken zusätzliche Booster-Packs. Diese Pakete, die Sie auch per Mikrotransaktionen kaufen können (voraussichtlicher, von Blizzard als Richtwert genannter Preis je Pack ca. ein Dollar) enthalten fünf neue Karten, darunter auch mindestens eine von höherer Qualität. Mit der Zeit bekommen Sie so eine stattliche Sammlung zusammen, auch ohne Geld auszugeben. Ein Pay-to-Win, also ständiges Nachkaufen von Karten, um sicher zu gewinnen, soll es laut Blizzard aber nicht geben. Karten, die Sie nicht benötigen, dürfen Sie „entzaubern" (Hallo, *WoW*!), um mit dem dadurch erhaltenen Arkanstaub neue Karten herzustellen. Ein weiteres wichtiges Feature ist der Sammlungsmanager, der Ihnen dabei hilft, Ihre Decks optimal zusammenzustellen. Perfekt für alle, die bislang auf dem Gebiet der Sammelkartenspiele wenig oder keine Erfahrungen sammeln konnten. Und selbst für Profis ein sinnvolles Feature, schließlich gibt es in *Hearthstone* mehrere hundert Karten!

Auf der PAX wurde sowohl die PC-Fassung als auch die Variante für das iPad gezeigt. Über eine mögliche Android-Version schwieg man sich beharrlich aus. Ebenfalls noch nicht sicher war, ob PC- und iPad-Besitzer gegeneinander spielen dürfen oder ob man zumindest denselben Account auf beiden Geräten verwenden kann. Knackpunkt hier ist das Battle.net, das bei der PC-Fassung auch für das Matchmaking verwendet wird. Ob es eine Battle.net-Anbindung auf dem iPad geben wird, ist ebenso unklar wie die Frage, wie man seitens Blizzard sonst für eine faire Gegnerzuweisung sorgen will. ❑



„Kurzweilige Kartenstrategie mit Tiefgang und hohem Suchtpotenzial!" *Wolfgang Fischer*

„Da kündigt Blizzard endlich einen neuen *Warcraft*-Titel an und dann ist es ein doofes Kartenspiel!" Nach der *Hearthstone*-Ankündigung war das Internet voll mit derartigem Fan-Feedback und meine erste Reaktion fiel ähnlich aus. Kurz darauf durfte ich *HoW* spielen und nach wenigen Minuten waren alle Vorbehalte ausgeräumt. Als *WoW*-Spieler fühlt man sich sofort wie zu Hause: Helden, Zaubersprüche und Optik erinnern stark an Blizzards Online-RPG und sorgen so für einen komfortablen Einstieg. *Hearthstone* funktioniert nach dem „Einfach zu erlernen, schwer zu meistern"-Prinzip und bietet zudem eine Fülle taktischer Finessen. Wenn Pay-to-Win kein Faktor ist und die verschiedenen Versionen miteinander kompatibel sind, dann wird der Titel ein Knaller.

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Activision Blizzard
ENTWICKLER: Blizzard
TERMIN: 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Von: Sebastian Stange

Nach langer Zwangspause kommt endlich ein Nachfolger der eigenwilligen Mischung aus Rollenspiel und Strategie.


Blendet man das Hex-Grid aus, wirken die rundenbasierten Kämpfe richtig hübsch und organisch.


Die Spielwelt steckt voller Details und erinnert auf den ersten Blick an das Strategie-Schwergewicht *Civilization 5*. Schaut man genauer hin, fallen aber bald viele kleine Unterschiede auf.


Auf dem Drachenfriedhof bekommt es eine Theokraten-Armee mit einem riesigen Knochen-Ungetüm zu tun. Mit den starken Zaubern und Fertigkeiten der Helden-Figur hat sie dennoch eine Chance.

Age of Wonders 3

Über zehn Jahre mussten wir auf einen neuen Teil der *Age of Wonders*-Reihe warten. Die Entwickler hätten gern schon eher losgelegt, doch erst jetzt erhielten sie die Serien-Lizenz von 2K Games zurück. *Age of Wonders 3* stellt daher einen krassen Sprung in Sachen Grafik und Gameplay dar, bleibt aber seinem Grundkonzept treu: Sie regieren ein Fantasy-Reich, weiten dessen Grenzen aus, gründen Städte und schicken von Helden angeführte Armeen in strategische Schlachten gegen Monsterbanden oder verfeindete Reiche. Das ist ein wilder Mix aus *Heroes of Might & Magic*, *Civilization* und klassischem Rollenspiel. Die meiste Laufleistung dürften der Szenario-Modus mit seinen Zufalls-Maps sowie der Multiplayer für bis zu acht Spieler bieten. Es gibt allerdings auch einen Story-Modus. Darin erleben Sie den Konflikt zwischen Hoch-Elfen und Menschen. Erstere haben sich nach dem innerelfischen Konflikt in den Vorgängern vereint und versuchen nun gemeinsam, den Menschen die Stirn zu bieten. Die haben Magie als Antrieb für allerlei Maschinerie entdeckt und schicken sich an, die Welt für immer zu verändern. Ganz so simpel ist die Sache aber nicht. Im Hintergrund haben einige zwielichtige Gestalten die Finger im Spiel und letztendlich liegt es an Ihnen, zu entscheiden, wie die Sache ausgeht. Wird es einen Weltkrieg geben? Oder finden Sie eine diplomatischere Lösung? In zwei Kampagnen lernen Sie die Perspektiven beider Parteien kennen und lernen außerdem alle wichtigen Tricks und Kniffe, um die Spiel-Systeme zu meistern.

Massig mögliche Startpunkte

Bei der Charaktererstellung zu Spielbeginn stehen Ihnen sechs Rassen mit einzigartigen Eigenschaften zur Auswahl. Zwerge bekommen etwa von den Berg-Feldern ihres Reiches mehr Ressourcen. Goblins hingegen verkraften den Bevölkerungsschwund besser, den das Beschleunigen eines Bauprojekts mit sich bringt. Dazu kommt noch die Klasse Ihres Anführer-Charakters. Sie bestimmt die Spielweise sowie zentrale Eigenheiten Ihres Reiches. Uns wurde etwa ein theokratisches Reich vorgeführt, wo Tempel dank Ablasshandel besonders viel Geld produzieren und zauberbegabte, aber kampfschwache Evangelisten gegnerische Einheiten bekehren können. Als Spezialeinheit hat dieses Reich eine Art Bundeslade, die mächtige Heilig-Zauber wirkt und stärker ist, je mehr Heilig-Truppen am Kampf beteiligt sind. Neben den sechs Klassen gibt dann noch sechs weitere Spezialisierungen, sodass es 216 mögliche Startkombinationen gibt. Dazu kommen noch massig Kosmetik-Optionen zur Anpassung ihrer Herrscherfigur.

Fantasy-Abenteuer

Der Spielverlauf von *Age of Wonders 3* wirkt schon jetzt sehr gelungen. Das Hex-Spielfeld erinnert stark an *Civilization 5*, allerdings bleibt auch der Eindruck einer *Heroes of Might & Magic*-Abenteuerkarte mit allerlei Monster-Behausungen, rätselhaften Orten und auf der Map verstreuten Schätzen erhalten. Stadt-Management und Ausweitungen der Grenzen gibt es auch, ebenso wie Siedler, die neue Städte gründen können. Oder Sie bauen Forts, die Sie zu Festungen aufrüsten, um die Grenzen Ihres Reiches zu erweitern. Doch das Herrschen und Bestimmen ist nur Teil der Spielerfahrung. Genauso wichtig wie das Anhäufen von Gold,

Mana und Einwohnern ist das Aufleveln von Helden und Aufstellen schlagkräftiger Fantasy-Armeen. Die erforschen die Umgebung und schlagen Schlachten. In der Demo geht etwa eine Fäulnis vom Norden aus, die untersucht werden muss. Die Elfen-Armee entdeckt dann beispielsweise einen Drachenfriedhof, auf dem immer neue Monster spawnen. Sie können aber auch auf komplexe Dungeons treffen, andere Völker oder gar besondere Orte, etwa Feen- oder Drachen-Behausungen. Die funktionieren ein wenig wie die Stadtstaaten in *Civilzation 5*. Sie sind keine vollwertigen Reiche, stellen aber dennoch mächtige Gegner dar. Eventuell erhalten Sie dort Quests, deren Erfüllung mit besonderen Einheiten belohnt wird.

Taktische Rundenkämpfe

Kämpfe werden in einer detailreichen 3D-Ansicht ausgetragen und erinnern fast ein wenig an die *Total War*-Reihe. Im Grunde handelt es sich aber um sehr berechenbare Rundenkämpfe auf einem flachen Hex-Feld. Die einzigen Erhebungen sind Hindernisse oder Mauern, die bemannt werden können und bei der Eroberung oder Verteidigung von Städten eine Rolle spielen. Außerdem gibt es Hindernisse wie Lavaströme oder verhexte Zonen, in denen Einheiten nicht zaubern können. Beim Gamplay in den Schlachten war den Entwicklern wichtig, dass alles nachvollziehbar bleibt. So verrät das Interface nun viele Infos über die Züge der Gegner sowie die Chance, einen Zauber erfolgreich auszuführen. Der Zufall spielt dabei natürlich eine Rolle, jedoch eine weniger große als in den Vorgängern. So richten nun auch fehlgeschlagene Zauber Schaden an und viele Faktoren wie Flankierungs- oder Synergie-Boni werden klar kommuniziert. Wer in den Schlachten von *Age of Wonders 3* glänzen will, braucht eine gut abgestimmte Armee, cleveres Stellungsspiel und Kenntnis aller Zauber sowie Fertigkeiten der einzelnen Einheiten und Helden. Wer will, kann die Gefechte aber auch vom Computer austragen lassen.

Aufleveln und aufrüsten

Herrscher und Helden leveln mit der Zeit auf und erbeuten im Spielverlauf allerlei Items, darunter RPG-typische Waffen, Schilde und Rüstungsteile. Dazu kommen weitere Gegenstände, die nur im Inventar getragen werden müssen, um ihre Boni zu entfalten oder neue Fertigkeiten zu bieten. Ein Beholder-Auge am Stiel erlaubt beispielsweise das Versteinern von Gegnern. Rollenspieltypisch werden Sie auch allerlei Quests erledigen, die Sie dann auch in Kontakt mit anderen Völkern bringen. Die haben alle ihren eigenen Look – sowohl bei Einheiten im Kampf als auch bei Gebäuden auf der Map. Nicht immer müssen Sie kämpfen, auch Diplomatie kann zum Erfolg führen. So lassen sich Items oder Städte als Verhandlungsmasse nutzen. Und je nachdem, wie Sie sich im Spiel verhalten, reagieren bestimmte Völker anders auf Sie. Die fiesen Rogue-Völker sind etwa alles andere als entsetzt, wenn Sie als unerbittlicher Herrscher ohne Gnade regieren. Kommt es doch zum Kampf und eine gegnerische Stadt fällt, stehen Ihnen viele Optionen offen. Sie können die Stadt zerstören, sie mit einigen Runden Zeitaufwand plündern, sie in Ihr Reich aufnehmen, ihr die Unabhängigkeit schenken oder ihre Einwohner umsiedeln.

Zauberhafte Inszenierung

Age of Wonders 3 bietet einen sehr eigenwilligen Mix aus Strategie, Rollenspiel und Taktik-Schlachten. Der Gameplay-Flow macht aber bereits beim Zusehen der frühen Vorab-Version richtig Laune. Jedes Element spielt gleichsam eine wichtige Rolle, die rundenbasierte Struktur lässt Ihnen Zeit zum Grübeln und Tüfteln und wer sich den Spaß erlauben will, wird sogar ein E-Mail-Spiel starten können. Die vielschichtigen Auswirkungen von Rasse und Herrschaftstyp scheinen für eine enorme Gameplay-Vielfalt, für Tiefgang und jede Menge Wiederspielwert zu sorgen. Vor allem aber imponiert uns, wie hübsch der Titel aussieht. Die 3D-Spielwelt wirkt wunderbar stimmig und detailreich, weckt sofort die Lust am Erkunden. Besonders schön: Zoomt man ganz raus, wird die Spielwelt als handgezeichnete Pergament-Karte dargestellt. Die Kämpfe sind ebenso hübsch inszeniert, könnten aber bislang noch deutlich bessere Animationen vertragen. Auch das Design mancher Völker und Gegnertypen wirkt derzeit noch etwas klischeehaft. Insgesamt scheint *Age of Wonders 3* aber eine rundum gelungene Fortsetzung der beliebten Fantasy-Strategie-Reihe zu werden. ❑



Jede Herrscher-Figur lässt sich in vielen Details anpassen. Sie legen Gesicht, Behaarung, Kleidung, Wappen oder gar die Körperhaltung des Anführers Ihres Fantasy-Reiches fest.



Die Heilig-Truppen können sich gegenseitig stärken, außerdem beherrschen Spezialeinheiten besondere Tricks und können etwa das gesamte Schlachtfeld in ein heiliges Licht hüllen.



In den Städten können Sie diverse Projekte starten, etwa das Bauen einer Straße, das Einrichten eines gewinnträchtigen Ablasshandels oder das Erforschen neuer Zaubersprüche.

„Schon das Zuschauen machte Lust, Nächte mit dem Spiel zu verbringen!“ *Sebastian Stange*



Ich mag rundenbasierte Aufbaustrategie ja sehr. Man kann sich für jeden noch so unwichtigen Zug Zeit lassen, es gibt stets vielfältige Handlungsmöglichkeiten und auch wenn es spät wird, kann ich mich stets zu noch einer weiteren Runde überreden. Dieses Genre mit Fantasy- und Rollenspiel-Elementen anzureichern, sodass wir hier eine Art Kreuzung aus *Civilization* und *Heroes of Might & Magic* vor uns haben, ist der große Clou bei *Age of Wonders 3*. Ich habe also weiterhin meine geliebten Mechaniken, nur ist das Abenteuer persönlicher, irgendwie intimer. Dieser Genre-Mix könnte richtig gut funktionieren. Ich hoffe besonders, dass das Gameplay auch bei Kämpfen gut funktioniert und auf Dauer spannend bleibt.

GENRE: Runden-Strategie
ENTWICKLER: Triumph Studios
PUBLISHER: Nicht bekannt
TERMIN: 4. Quartal 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

A Realm Reborn wird natürlich voll mit typischen Elementen aus *Final Fantasy* sein. Chocobos dürfen da ebenso wenig fehlen wie Mogrys oder überdimensionierte Waffen.

Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn

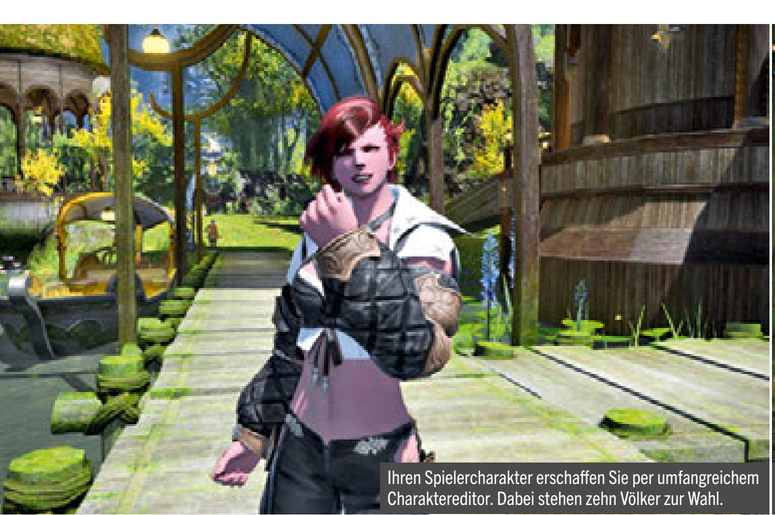
Von: Viktor Eippert

Wir spielten die Revision von Squares Online-*Final Fantasy* erstmals Probe.

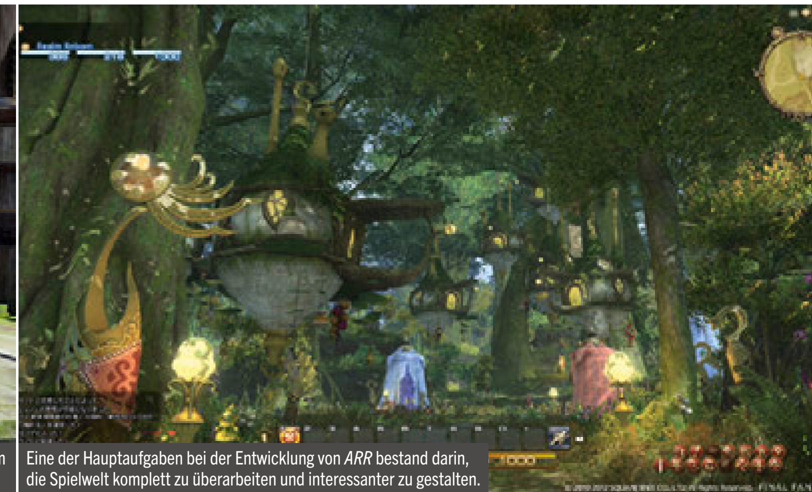
Naoki Yoshida ist vom typischen Bild eines japanischen Geschäftsmannes so weit entfernt, wie es nur geht. Mit seinen Designerjeans, seinem lässigen Hemd, seinen völlig abgefahrenen Ringen und seiner durchgestylten Gel-Frisur könnte er glatt als real gewordener Protagonist aus einem *Final Fantasy* durchgehen. Und wie ein *FF*-Protagonist hat auch er eine richtig schwere Aufgabe vor sich. Denn als Director und Produzent von *Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn* liegt es an Yoshida-san, den Karren des 2010 auf dem PC missglückten Online-Rollenspiels aus dem Dreck zu ziehen und den Titel in einer runderneuerten Version 2013 zum Erfolg zu führen. Zur Erinnerung: *FF XIV* hatte unter anderem mit abwechslungsarmen Inhalten sowie einer schlechten Einführung in die Spielmechaniken zu kämpfen. Deswegen kassierte das Online-*Final Fantasy* in unserem Test in Ausgabe 11/2010 auch eine magere Wertung von 57 Punkten. Während unseres Besuchs bei Square Enix in London erklärt Yoshida-san, warum man trotz des Rückschlags am Ball bleibt: „*Final Fantasy* ist unsere wichtigste Marke bei Square Enix. Wenn es um diese Reihe geht, geben wir absolut nie auf! Es steht auf der Prioritätenliste unserer japanischen Entwicklerteams bei Square Enix derzeit an erster Stelle.“ Starke Worte, Herr Yoshida!

Alles auf Anfang

Doch bei Worten allein beließ man es nicht. Während einer umfangreichen Präsentation verschaffte uns Yoshida-san einen guten Eindruck davon, wie ernst es Square mit der Grundsanierung tatsächlich ist. Dabei ging das Entwicklerteam so ziemlich jeden Aspekt der Urfassung an.



Ihren Spielercharakter erschaffen Sie per umfangreichem Charaktereditor. Dabei stehen zehn Völker zur Wahl.



Eine der Hauptaufgaben bei der Entwicklung von *ARR* bestand darin, die Spielwelt komplett zu überarbeiten und interessanter zu gestalten.

Story und Quests wurden von Grund auf neu erarbeitet, die Grafik hat einen deutlichen Satz nach vorne gemacht, die Kämpfe sind nicht mehr so zäh wie in der Ursprungsfassung und das Interface hat ebenfalls eine Neuauflage erfahren.

Viel Mühe investiert man zudem in die Überarbeitung der Spielwelt. Die bot in der Erstauflage von *FF XIV* zu wenig Freiheit und ließ Atmosphäre vermissen. Daher ging Square auch hier ans Reißbrett zurück, gestaltete viele Gebiete neu und hauchte der Welt im Allgemeinen mehr Leben ein. Das Resultat konnten wir in mehreren Videos bestaunen, die einen Vorher-nachher-Vergleich einiger Areale zwischen *FF XIV* Version 1.0 und dem neuen *A Realm Reborn* zeigten. Selten haben wir solch einen himmelweiten Unterschied zu Gesicht bekommen! Dieser positive Eindruck festigte sich, als wir im Anschluss an die Präsentation zwei Stunden lang selbst randurften und mit unserem im Charaktereditor frisch erschaffenen Lalafell-Beschwörer das Startgebiet unsicher machten.

Auf Nummer sicher

Weitere Erkenntnisse von unserem Trip in die Spielwelt von *ARR*: Anders als in der Urfassung sind die Spielmechaniken dankenswerterweise nicht mehr so schwer zugänglich wie ein nordkoreanisches Gefangenenlager im Hochgebirge. Wenn Sie zum ersten Mal auf ein Feature stoßen, erhalten Sie dank Tooltip auf Wunsch eine Erklärung. Außerdem wird man mit Quests zugeschmissen, von denen die meisten genretypisch Monsterjagd- und Sammelaufträge sind. Die Kämpfe verlaufen nach dem gleichen Muster wie in den meisten etablierten Online-RPGs, ergo passiv. Sie stehen mit Ihrer Figur also die meiste Zeit herum, drücken die Tasten für Attacken oder Zaubersprüche und warten, bis die Cooldownzeiten vorbei sind. Aktives Ausweichen oder Blocken gibt es nicht. Mit *ARR* wird Square das Online-Rollenspiel-Rad also keineswegs neu erfinden. Es geht vielmehr darum, den *Final Fantasy*-Fans ein MMORPG zu bieten, das auf Spielmechaniken setzt, die die Spieler von diesem Genre erwarten.

Über Grenzen hinweg

Auf einen fixen Veröffentlichungstermin wollen sich die Entwickler übrigens nicht einlassen. Das Spiel soll nicht nochmals unfertig auf den Markt kommen. Wann genau in diesem Jahr *ARR* erscheinen soll, hängt maßgeblich davon ab, wie die mehrphasige Beta verläuft, die am 25. Februar zunächst nur auf PC startete und im April in die zweite Phase gehen wird (der exakte Termin war zu Redaktionsschluss nicht bekannt). Die PlayStation-3-Spieler stoßen dann in der dritten von insgesamt vier geplanten Beta-Phasen hinzu. Und das ist in diesem Fall wörtlich zu verstehen, denn *ARR* soll vollständiges Cross-Platform-Play bieten! PC- und PS3-Spieler werden sich also die gleichen Server teilen und miteinander Abenteuer bestreiten können. Sogar die Spieleraccounts sind plattformübergreifend. „Wenn ihr im Wohnzimmer an der PS3 spielt und eure Mutter euch auf euer Zimmer zum Lernen schickt, könnt ihr einfach am PC weiterspielen“, scherzt Yoshida. Außerdem verriet er uns, dass Square auf ein klassisches Bezahlmodell mit Monatsgebühren setzen wird und sich die Entwickler schon seit einiger Zeit intensive Gedanken über Endgame-Spielinhalte machen. ❑

INTERVIEW MIT NAOKI YOSHIDA

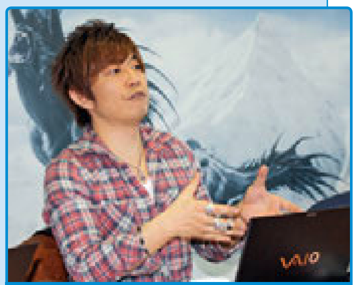
„*A Realm Reborn* ist vor allem ein *Final Fantasy*.“

PC Games: Die meisten *Final Fantasy*-Fans sind Solospieler und sind es nicht gewohnt, in Gruppen mit anderen Leuten zu spielen. Was hat *A Realm Reborn* für solche Spieler im Angebot?

Yoshida: „Zunächst mal sind sämtliche Spielinhalte bis zur 15. Charakterstufe komplett alleine machbar. Bis dahin kann man also in Ruhe nur die Story genießen. Außerdem haben wir diverse Spielinhalte, denen man als Solospieler auch ab Stufe 15 nachgehen kann. Ein Monsterjagd-Log etwa oder das Craftingsystem. Darüber hinaus wird *ARR* ein System namens Dutyfinder bieten. Damit können Spieler auswählen, welchen Dungeon sie zum Beispiel erkunden möchten, und das System schlägt passende Mitspieler dafür vor. Auf die Art kann man die Party-Spielinhalte auch als Solospieler simpel angehen.“

PC Games: Immer mehr moderne Online-Rollenspiele setzen auf ein actionreiches, aktives Kampfsystem wie zum Beispiel in *Tera*. Warum bleibt ihr dem eher klassischen, passiven Kampfsystem treu?

Yoshida: „Da ich privat sehr aktiv MMORPGs spiele [Anmerkung der Redaktion: Als Beispiele nannte Yoshida-san *Ultima Online, Everquest 1 & 2, Dark Age of Camelot, World of Warcraft, Guild Wars 1 & 2, Rift* und *Star Wars: The Old Republic*. Er kennt sich also aus im Genre], ist mir diese Entwicklung auch schon aufgefallen. Daher habe ich definitiv mit dem Gedanken gespielt, die Kämpfe in *ARR* mit einem aktiven System umzusetzen. Allerdings gab es gleich mehrere Gründe, warum ich mich

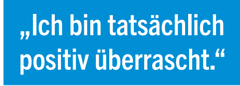


Naoki Yoshida arbeitet bei Square Enix als Director und Produzent von *FF XIV Online: A Realm Reborn*.

letztendlich doch dagegen entschied. Ein Aspekt ist die Langlebigkeit. Solche Systeme machen anfangs zwar viel Spaß und wirken aufregend. Doch nach 40 bis 50 Spielstunden kommt man als Spieler an den Punkt, wo man sich fragt, ob einem so ein actionreiches Kampfsystem nicht zu anstrengend ist über mehrere Jahre hinweg. Ein anderer Punkt hängt mit unserer Zielgruppe zusammen. *ARR* ist vor allem immer noch ein *Final Fantasy*. Und viele *Final Fantasy*-Spieler haben noch nie ein MMORPG gespielt. Für sie ist ein passives Echtzeit-Kampfsystem in MMORPGs bereits eine Umstellung, ebenso wie das Party-basierte Spielprinzip in Online-Rollenspielen ungewohnt für sie ist. Daher wollte ich diesen Spielern nicht obendrein noch eine Action-Komponente aufdrücken. Das könnte dann irgendwann einfach zu viel werden. Davon abgesehen wird es kein komplettes Standard-System werden. Wir ergänzen das im Genre gängige Kampfsystem mit typischen *Final Fantasy*-Elementen und führen beispielsweise eine Abwandlung des Limit-Break-Systems aus bisherigen *Final Fantasys* ein.“



Das Kampfsystem wurde ebenfalls einer Generalüberholung unterzogen und ist nun deutlich flotter.



„Ich bin tatsächlich positiv überrascht.“



Viktor Eippert

Eigentlich meide ich Online-Rollenspiele ja grundsätzlich, weil sie so fiese Zeitfresser sind. Doch bei *FF XIV Online: A Realm Reborn* könnte ich tatsächlich eine Ausnahme machen. Zum einen, weil ich sehr gespannt darauf bin, wie Square das Cross-Platform-Play umsetzt. Zum anderen – und das ist der entscheidende Faktor für mich – weil Yoshida und sein Team sehr darauf achten, mit *ARR* vor allem die Fans von anderen *Final Fantasys* anzusprechen. Ob Square mit *ARR* die Schmach der missglückten Urfassung wieder wettmachen kann, muss sich aber noch zeigen. Der positive Eindruck, den *ARR* während des Events bei mir hinterließ, macht jedenfalls Hoffnung.

GENRE: Online-Rollenspiele
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: Square Enix
TERMIN: 2013

EINDRUCK **GUT**

Eines der ungewöhnlichsten Features in *Dragon Commander*: Man kann sich in den Echtzeitschlachten jederzeit in einen Drachen verwandeln und persönlich mitmischen!

Dragon Commander

AUF EXTENDED-DVD
- Trailer zum Spiel

Von: Viktor Eippert

Die *Divinity*-Macher wagen sich in Strategie-Gefilde und glänzen mit einem wunderbar eigenständigen Spielkonzept.



Beinahe ein ganzes Jahr ist es nun her, dass wir beim belgischen Entwickler Larian Studios zu Besuch waren und einen Blick auf den ambitionierten Genre-Mix *Dragon Commander* warfen (vgl. Vorschau in Ausgabe 06/2012). Zur Erinnerung: Der Gameplay-Cocktail von *Dragon Commander* besteht zum größten Teil aus Runden- sowie Echtzeit-Strategie, ergänzt um einen interessanten Rollenspielpart, der regelmäßige Entscheidungen mit spürbaren Konsequenzen in den Vordergrund stellt. Verfeinert wird das Ganze dann noch mit einer Prise Action, sehr viel (teils bitterbösem) Humor und abgefahrenen Ideen wie zum Beispiel Drachen mit Jetpacks als steuerbare Heldeneinheit in den Echtzeit-Gefechten. Und angesiedelt ist das Ganze im *Divinity*-Universum. Nun hatten wir erneut die Gelegenheit, bei Larian Studios vorstellig zu werden, um den aktuellen Stand des Geheimtipp-Anwärters zu begutachten und *Dragon Commander* ausführlich selbst zu spielen. Und wir wurden positiv überrascht, was sich seit unserem letzten Besuch so alles getan hat!

Während unseres Besuchs spielten wir zwei Partien im Mehrspielermodus und schnupperten für einige Runden in die Einzelspieler-Kampagne. Doch wie läuft eine typische Runde in der Kampagne von *Dragon Commander* überhaupt ab? Im Grunde kann man eine Runde in drei Aspekte aufspalten: den entscheidungsgetriebenen Rollenspielpart, die Verwaltung unseres Reichs auf der Strategiekarte und das Ausfechten von Echtzeit-Schlachten.

Politik trifft Parodie

Zu Rundenbeginn landen wir stets auf der Brücke unseres Flaggschiffs, der Raven. Die Raven ist unsere Schalt-und-Walt-Zentrale als aufstrebender Herrscher und besteht aus mehreren betretbaren Räumen. Jeder Raum erfüllt eine bestimmte Funktion und es lungern andere Spielfiguren darin herum, mit denen wir uns unterhalten können und oftmals auch sollten. Im Kriegsrat konfrontieren uns etwa die Botschafter der fünf Völker Rivellons (Zwerge, Echsen, Elfen, Imps und Untote) in jeder Runde mit einer politischen Situation, bei der wir eine Entscheidung fällen müssen. Zum Beispiel mit dem Erlass eines Gesetzes. Bei der Ausarbeitung dieser Entscheidungen orientieren sich die Entwickler an brisanten politischen Themen aus der Realität und nutzen diese für eine Fantasy-Parodie. So kam einmal beispielsweise der Elfenbotschafter mit der Bitte auf uns zu, homosexuelle Ehen in ganz Rivellon zu legalisieren. Derzeit ist das nur im Reich der Elfen erlaubt, weshalb immer mehr gleichgeschlechtliche Paare der anderen Völker ins Land der Elfen pilgern, um dort vermählt zu werden. Das findet der Vertreter der Elfen gar nicht angemessen. Vor einer Entscheidung kann man jeden Botschafter zu seiner Meinung zu dem Thema befragen, was oftmals in wahnsinnig humorigen Dialogen resultiert. Denn jedes der fünf Völker hat andere Grundsätze und Anschauungen, entsprechend derer die Botschafter ihre oft stark überspitzte Ansicht darüber bilden, wie unsere Entscheidung ausfallen sollte. Die Untoten sind etwa sehr gläubig und obendrein überzeugte Traditionalisten. Entsprechend köstlich fällt daher auch die Reaktion des Untoten-Botschafters auf diesen Vorschlag aus.

Entscheidungen mit Folgen

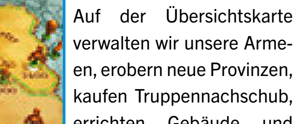
Die Entscheidungsmomente dienen aber nicht nur dem Amüsement, sondern haben einen spielerischen

QUASI DREI SPIELE IN EINEM – DAS ALLES STECKT IN DRAGON COMMANDER:

***Dragon Commander* ist ein wilder Genre-Mix, bei dem sich das Spielprinzip vor allem auf diese drei Aspekte stützt:**

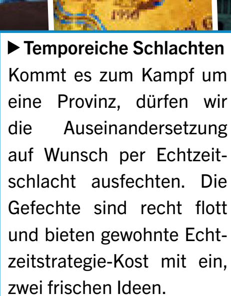






◀ Überlegtes Taktieren auf der Strategiekarte
Auf der Übersichtskarte verwalten wir unsere Armeen, erobern neue Provinzen, kaufen Truppennachschub, errichten Gebäude und kämpfen um die Herrschaft über Rivellon. Dieser Teil des Spiels läuft rundenbasiert ab.

▲ Entscheidungen treffen
Die Einzelspieler-Kampagne bietet eine dynamisch aufgebaute Story mit rollenspieltypischen Dialogen und zahlreichen Entscheidungen, die entsprechende Konsequenzen nach sich ziehen. Hier verdienen wir uns Bonuskarten, die uns etwaige Vorteile auf der Strategiekarte oder im Kampf bescheren.



▶ Temporeiche Schlachten
Kommt es zum Kampf um eine Provinz, dürfen wir die Auseinandersetzung auf Wunsch per Echtzeitschlacht ausfechten. Die Gefechte sind recht flott und bieten gewohnte Echtzeitstrategie-Kost mit ein, zwei frischen Ideen.

Zweck. Jede getroffene Entscheidung bringt Konsequenzen in Form von steigender oder sinkender Gunst bei den Völkern mit sich. Und ebenso wie jedes Volk andere Ansichten vertritt, bietet es auch andere Vorteile für unser Imperium. Denn für jede Entscheidung erhalten wir Bonuskarten, die wir auf der Strategiekarte ausspielen, um spürbare Vorteile zu erhalten. Die Zwerge bieten beispielsweise Karten mit wirtschaftlichen Boni, während die Imps technologisch starke Karten aushändigen. Und je höher unser Ansehen bei einem Volk ist, desto mächtigere Karten rückt der entsprechende Botschafter raus. Doch aufgrund der grundverschiedenen Weltanschauungen von Elfen, Zwergen und so weiter können wir niemals alle Parteien zufriedenstellen. Taktisches Abwägen ist daher Pflicht in *Dragon Commander*. Feine kleine Idee: am Anfang jeder Runde werden die zuvor getroffenen Entscheidungen sowie die aktuellen Beziehungen zu allen Völkern in einer Tageszeitung namens Rivellon Times zusammengefasst.

Der Kriegsrat ist außerdem nicht der einzige Ort, an dem unser Talent als Entscheidungsträger auf die Probe gestellt wird. In der Bar treten unsere Generäle hin und wieder mit Anfragen an uns heran und mit wachsender Macht können wir uns sogar eine von vier verschiedenen Prinzessinnen anlachen. Jede mit einer eigenen Sub-Story, die sich gemäß unserer getroffenen Entscheidungen anders entwickelt. Die restlichen Räume, das Labor und die Privatgemächer, dienen der Erforschung neuer Technologien sowie neuer Fähigkeiten für die Drachenform im Kampf.

Die Strategiekarte

Mit welchen politischen Belangen uns die Botschafter konfrontieren, ist übrigens dem Zufall überlassen. Bis auf ein paar Schlüsselereignisse ist der Story-Verlauf der Kampagne dynamisch. So wollen die Entwickler einen höheren Wiederspielwert schaffen. Denn anders als ursprünglich angedacht, wird es nicht eine einzelne, fest vorgegebene Kampagnenkarte geben, sondern man kann ähnlich wie in *Civilization* vor dem Start einer Partie aus verschiedenen Kartengrößen wählen und die Siegbedingungen sowie andere Einstellungen anpassen. Doch zurück zu unserer typischen Runde in *Dragon Commander*: Sobald wir mit allen Charakteren auf



In den Echtzeitschlachten können wir Produktionsgebäude nur auf speziellen Plattformen errichten, die es zuvor zu erobern gilt.

Im fertigen Spiel wird es unterschiedliche Drachentypen mit verschiedenen Stärken und Schwächen geben.

Truppenverbände
Die verschiedenen Armeeverbände werden auf der Karte durch Spielfiguren symbolisiert, die per Drag & Drop über die Karte bewegt werden.

Gebäude
In jeder Provinz kann ein Spezialgebäude errichtet werden, um besondere Boni zu erhalten. Eine Mine verdoppelt etwa das Einkommen der Provinz, während ein Händler den Kauf und Verkauf von Bonuskarten ermöglicht.

Die Strategiekarte von *Dragon Commander* erinnert an ein typisches Brettspiel à la *Risiko*. Kein Wunder, immerhin basiert der Rundenstrategie-Teil des Spiels auf einem selbst gebastelten Brettspiel-Prototypen der Entwickler.

der Raven geplaudert und unsere Aufgaben als Entscheidungsträger erfüllt haben, können wir uns der Strategiekarte widmen. Dort sehen wir, welcher Spieler welche Provinzen der Spielwelt beherrscht und wie viel Gold unsere Ländereien pro Runde in unsere Staatskasse spülen. Mit dem Gold kurbeln wir die Forschung neuer Technologien an und erwerben neue Truppen in Provinzen mit einer Fabrik. Per Drag & Drop verschieben wir sodann die als Figuren dargestellten Truppenverbände über die Land- und Seefelder der Karte, um so weitere Gebiete zu erschließen oder unsere Ländereien zu verstärken. Entspricht alles unseren Vorstellungen, beenden wir per Klick auf den entsprechenden Button die Runde und beobachten, wie der Reihe nach die Truppenbewegungen aller Spieler ausgeführt werden. In jeder Provinz, in der am Ende der Bewegungen der Truppen von zwei oder mehr Spielern stehen, kommt es zum Kampf. Den können wir entweder automatisch berechnen lassen oder höchstpersönlich per Echtzeit-Schlacht ausfechten.

Schlachten in Echtzeit

Und dieser Part von *Dragon Commander*, also die Echtzeit-Gefechte, hat seit unserer letzten Vorschau die meisten Änderungen erfahren. Wo einst ausschließlich Luftschiffe gegeneinander antraten, bekriegen sich nun Bodentruppen, Lufteinheiten und Kriegsschiffe gleichermaßen. Mit wie vielen und welchen Einheiten jeder Spieler ins Gefecht startet, hängt davon ab, welche Truppenverbände er auf der Strategiekarte in der umkämpften Provinz geparkt hat. Das Interessante an diesem System: Wer im Kampf strategisches Geschick beweist, kann eine vermeintliche Niederlage auf der Strategiekarte zu einem Sieg im Echtzeit-Gefecht drehen und umgekehrt. Denn zusätzlich zum Startarsenal kann jeder Spieler weitere Einheiten produzieren, die nur für dieses Gefecht genutzt werden können. Dazu bedarf es entsprechender Fabriken, Kasernen und Werften, die wir ausschließlich auf dafür vorgesehenen Plattformen errichten dürfen. Letztere sind recht spärlich auf der Karte verteilt und müssen zunächst mit Boden- oder Seeeinheiten erobert werden. Beim Balancing orientieren sich die Entwickler an *Starcraft 2* und setzen daher auf ein Papier-Stein-Schere-Prinzip. Es geht also nicht darum, wer die dickere Armee auffährt, sondern wer die richtigen Kontereinheiten baut. Um dem Ganzen noch mehr Tiefe zu verleihen, können sämtliche Einheiten durch Forschung mit passiven sowie aktiven Fähigkeiten ausgestattet werden.

Begrenzte Rohstoffe

Den Schlachten liegt ein Ressourcensystem zugrunde, das eigentlich total simpel ist, aber auch einen interessanten Twist hat. Alle Gebäude und Einheiten kosten Rekruten. Rekruten gibt es im Lauf der Zeit automatisch von Rekrutierungszentren. Und die dürfen wir ausschließlich



Jede Einheit ist unterschiedlich gut gegen andere Truppen geeignet. Die Bombenballons hier sind etwa verheerend gegen die meisten Bodenziele, aber wehrlos gegen Flugeinheiten.



Optisch setzen die Entwickler auf einen Mix aus Fantasy und Steampunk, wodurch sie einen distinktiven Look erschaffen.



Die verschiedenen Charaktere an Bord der Raven bestechen mit schrägem Design und humorigen Dialogen.



In den unterschiedlichen Räumen unseres Flagschiffs Raven können wir mit unserer Besatzung quatschen.

Wer will, kann auch ganz ohne Einsatz der Drachengestalt kämpfen und sich komplett auf das Truppen-Management konzentrieren.

an dafür vorgesehenen Gebäudeplattformen an strategischen Schlüsselpunkten errichten. Wer mehr dieser Gebäude sein Eigen nennt, erhält natürlich fixer neue Rekruten. Klar, dass deshalb sofort ein erbitterter Kampf um ebenjene Schlüsselstellen auf der Karte entbrennt. Und jetzt kommt der zuvor angesprochene Twist: Die Rekruten-Reserven einer Provinz sind nicht unerschöpflich! Während des Gefechtes zählt ein Counter den Wohlstand der Provinz runter. Erreicht dieser Zähler den Nullpunkt, ist die Provinz erschöpft und es werden keine Rekruten mehr generiert. Für niemanden. Das sorgt zum einen dafür, dass sich die Kämpfe nicht zu lange hinziehen, und zum anderen zwingt es die Spieler dazu, ordentlich mit ihren Rohstoffen zu haushalten und entsprechend zu taktieren. Ist es klüger, mit voller Macht auf einen Rush zu setzen oder führt womöglich eine Spar-Taktik zum Sieg, bei der wir warten, bis die Kontrahenten pleite sind?

Drachenstark

Im Gegensatz zu sonstigen Echtzeitstrategie-Titeln übernehmen wir in *Dragon Commander* nicht nur die Rolle des Befehlshabers, sondern greifen auf Wunsch auch aktiv in das Kampfgeschehen ein. Und zwar als – jetzt kommt's – Feuerbälle spuckender Drache mit Jetpack und mächtigen Spezialfähigkeiten! Der Wechsel in die Drachenform ist überall in der Nähe unserer Einheiten oder Gebäude möglich, allerdings können wir in dieser Form keine frischen Einheiten in Bau geben. Doch im Gegenzug erhalten wir wertvolle taktische Möglichkeiten. Wir können feindliche Verbände ins Kreuzfeuer nehmen, hinter die feindlichen Linien düsen und dort die Feindbasis angreifen oder dank Spezialfähigkeiten beispielsweise eine Einheit in einen temporären Unverwundbarkeitsschild hüllen. Jeder Skill verfügt über einen Cooldown und muss zunächst erforscht oder per Bonuskarte vor dem Kampf aktiviert werden. Außerdem verfügen natürlich auch unsere Gegenspieler über die Drachengestalt, sofern wir *Dragon Commander* im Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler erleben. Dort entfällt zwar der komplette Rollenspielpart samt der Raven, dafür bereiteten uns die Echtzeit-Schlachten mit den entsprechenden Drachengeplänkeln gegen die Mitspieler beim Probespielen umso mehr Spaß.

Verbleibende Problemzonen

Der wagemutige Mix aus Rollenspiel, Runden-Strategie und Echtzeit-Strategie scheint den Belgiern bei Larian wirklich gut zu gelingen. *Dragon Commander* hat zig frische Ideen und viel Humor mit an Bord. Doch genauso gibt es noch einige Baustellen, die die Entwickler bis zur Veröffentlichung im Juli dringend angehen müssen. So fehlte uns beim Spielen der Echtzeit-Schlachten oft die Kontrolle und Übersicht. Das lag einerseits am noch unfertigen Interface, andererseits aber auch an der derzeit noch etwas umständlichen Bedienung. Dieser Punkte sind sich die Entwickler allerdings bewusst. Ebenso haben sie auf dem Schirm, dass die Gegner-KI im Einzelspieler-Modus sowohl auf der Strategiekarte als auch während der Schlachten stimmen muss. Da wir während unseres Besuchs sämtliche Schlachten nur im Mehrspieler ausfochten, ist das Thema KI noch ein leeres Buch für uns. Die aufwendigste Aufgabe haben die Belgier aber mit dem Balancing vor sich. Manche Einheiten waren noch entschieden zu stark, andere zerbröselten hingegen im Sekundentakt, ohne dass wir so recht wussten, warum eigentlich. Außerdem vermittelte uns das Spiel kein gutes Gefühl dafür, wie sich die Kampfresultate der Echtzeitschlachten auf die Verluste auf der Strategiekarte auswirken. Und genau aus diesen Gründen widmen sich die Entwickler in der restlichen Zeit bis zum Release verstärkt dem Feinschliff ihres ambitionierten Projekts. Hoffen wir also das Beste! ❑

„Was einst als mutige Idee anfing, mausert sich zum einzigartigen Genre-Mix!" *Viktor Eippert*



Der Rollenspiel-Part sowie die Strategiekarte haben mir schon sehr gut gefallen. Nur bei den Schlachten bewahre ich mir eine gewisse Skepsis. Das Drachen-Feature ist klasse und gibt der üblichen Formel einen schönen Touch, doch in Sachen Bedienung und Balancing muss noch viel passieren. Ich hoffe, dass sich die Entwickler wirklich genug Zeit nehmen, um die angesprochenen Probleme in den Griff zu bekommen. Es wäre furchtbar schade, wenn dieser einzigartige Genre-Mix von unausgereiften Echtzeit-Gefechten getrübt wird. Denn mit seinem wunderbar eigenständigen Konzept und seinem ungewöhnlichen Charme hat sich *Dragon Commander* mein gesteigertes Interesse gesichert.

GENRE: Strategie-Action-Rollenspiel-Mix
PUBLISHER: Daedalic Entertainment
ENTWICKLER: Larian Studios
TERMIN: Juli 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

DAS IST NEU!

- Überarbeitetes, leichter zugängliches Ballabschirm-System
- Neue, deutlich realistischere Schussanimationen
- Verbesserte Ballphysik, die nun auch Aspekte wie Schussstärke und Rotation des Balls beachtet; damit einhergehend auch neue Schuss-Varianten
- Präziseres Dribbling-System
- Verbesserte Laufwege, vor allem was die Defensive angeht
- Aktive Unterstützung der Abwehr-KI beim Pressing
- Aufgeräumteres Interface im Karriere-Modus
- Komplexeres Scoutingsystem im Karriere-Modus
- Neue „Skill Game"-Minispiele

Schussanimationen werden nun besser an die jeweilige Situation angepasst. Napoli-Star Hamsik macht das mit dem Schießen beispielsweise vorbildlich.

FIFA 14

Von: Sascha Lohmüller

Wer hätte es gedacht: Auch in diesem Jahr werden den Fußball-Fans mit einem neuen *FIFA* verwöhnt.

Dass es auch im Jahre 2013 einen neuen Ableger der populären *FIFA*-Reihe geben würde, war bereits im Vorfeld so sicher wie das Bier auf der Stehtribüne. Lediglich die beiden Fragen „Wann zeigen sie's?" und „Welche Neuerungen gibt's?" standen noch im Raum. Und wir kennen nun beide Antworten. Mitte April lud uns EA nach Köln ein, wo *FIFA 14* zum ersten Mal der Weltöffentlichkeit gezeigt wurde. Damit wäre die erste Frage abgehakt, widmen wir uns der weitaus wichtigeren zweiten: Auf welche neuen Features können wir uns freuen?

Physikalische Attraktion

Die wohl größte – weil von den Fans seit Jahren herbeigesehnte – Änderung betrifft die Ballphysik. In dieser Disziplin hinkte FIFA seit jeher der Konkurrenz-Reihe PES hinterher. Das haben nun scheinbar auch die Entwickler bei EA Canada erkannt und dementsprechend zu einem Rundumschlag angesetzt. Wichtigster Punkt der Physik-Renovierung: die Drallfähigkeiten des Balles. Flog er im Vorgänger noch relativ gerade und unbeweglich durch die Gegend, werden nun Faktoren wie Rotation, Härte des Schusses, Geschwindigkeit etc. bei der Berechnung der Flugkurve berücksichtigt. So werden Ronaldo-typische Schüsse, die kurz vor dem Tor einfach herunterfallen, oder sich in den Winkel drehende Fernschüsse von Spezialisten wie Gerrard möglich und dürften für mehr Varianz im Strafraum sorgen.

Apropos Varianz: Auch beim Spielaufbau will *FIFA 14* ein komplett anderes – deutlich ruhigeres



Gerät ein Spieler in Rücklage oder beugt sich – wie hier – zu weit vor, erkennt man dies nun an der Animation.



Dribbler wie Lionel Messi profitieren sicherlich von den Dribbling-Änderungen – außer sie sind im Vollsprint.

Alltäglich, aber bisher in *FIFA* unmöglich: Stürmer, die bei Ballannahmen ihren Rücken in die Verteidiger drücken – sehr gute Änderung!

Das Scouting-System im Karrieremodus wurde ebenfalls überarbeitet und ist deutlich komplexer.

Dank der neuen Ballabschirm-Funktionen können Ballführende ihren Körper in Gegenspieler legen – realistisch!

und langsameres – Spielgefühl erreichen. Dadurch sollen sich Torabschlüsse wertiger anfühlen, da der Spieler sie sich erarbeitet hat. Zu diesem Zweck haben die Entwickler gleich mehrere Änderungen vorgenommen.

Beim Dribbling beispielsweise wird nun auch die Geschwindigkeit des Ballführenden berücksichtigt. Wer sprintend dribbelt, legt sich den Ball weiter vor und ist so natürlich anfälliger für Ballverluste. Dafür steckt in langsamen Bewegungen deutlich mehr Präzision als vorher, wodurch geschickte Spieler Freiräume besser nutzen können. Analog dazu wurde auch das Ballabschirmen überarbeitet. Statt komplizierte Tastenkombinationen auszuführen, drücken Sie nun nur noch den linken Trigger Ihres Gamepads. Ähnlich wie beim Sprinten können Sie nun also jederzeit mit einfachem Tastendruck Geschwindigkeit herausnehmen und dem Gegner die Balleroberung erschweren – wirklich durchdacht, wir freuen uns schon mal auf den Praxistest. Für Tricks benötigen Sie übrigens nur noch den rechten Analogstick, dadurch wurde der linke Trigger für das neue Feature frei.

Wie es sich gehört, vernachlässigen die Entwickler bei all den Offensiv-Änderungen auch die Defensive nicht. Abwehrspieler lesen das Spiel nun effizienter. Soll heißen: Startet beispielsweise ein Stürmer durch, heftet sich ein Verteidiger aggressiv und eng an dessen Hacken. Sind Sie selbst gerade in der Verteidigung aktiv, unterstützt die KI Sie zudem nun besser beim Pressing. Greifen Sie einen ballführenden Gegner an, schließt Ihre Verteidiger-KI sofort mögliche Lücken, stellt Passwege zu und deckt eventuelle Passempfänger.

All diese Änderungen zusammengenommen sollen dafür sorgen, dass das Aufbauspiel langsamer, aber auch komplexer ausfällt und dass der Spieler sich Taktiken überlegen muss, mit denen er die besser stehende Abwehr überwinden kann. Ob das in der Praxis dann auch funktioniert und keine Balancing-Probleme mit sich bringt, muss sich natürlich erst noch zeigen.

Das animiert zum Schießen!

Doch auch abseits der gewichtigeren Änderungen feilen die Entwickler weiter an ihrem Produkt. Beispielsweise werden die Schuss-Animationen komplett überarbeitet. So soll besser ersichtlich sein, warum die Schüsse so ausfallen, wie sie nun mal ausfallen – ganz gleich ob der Angreifer nun schlecht zum Ball steht, in Rücklage gerät oder sich zu sehr über den Ball beugt. Ein weiteres großes Feature wollen die Entwickler übrigens noch ankündigen, vielleicht ist es ja zur E3 so weit. Man darf gespannt sein. ❑


Das Pressing auf den ballführenden Spieler wirkt in *FIFA 14* realistischer als zuvor – die Abwehr-KI hilft aktiv mit.

„Die Änderungen klingen – in der Theorie – schon mal toll."

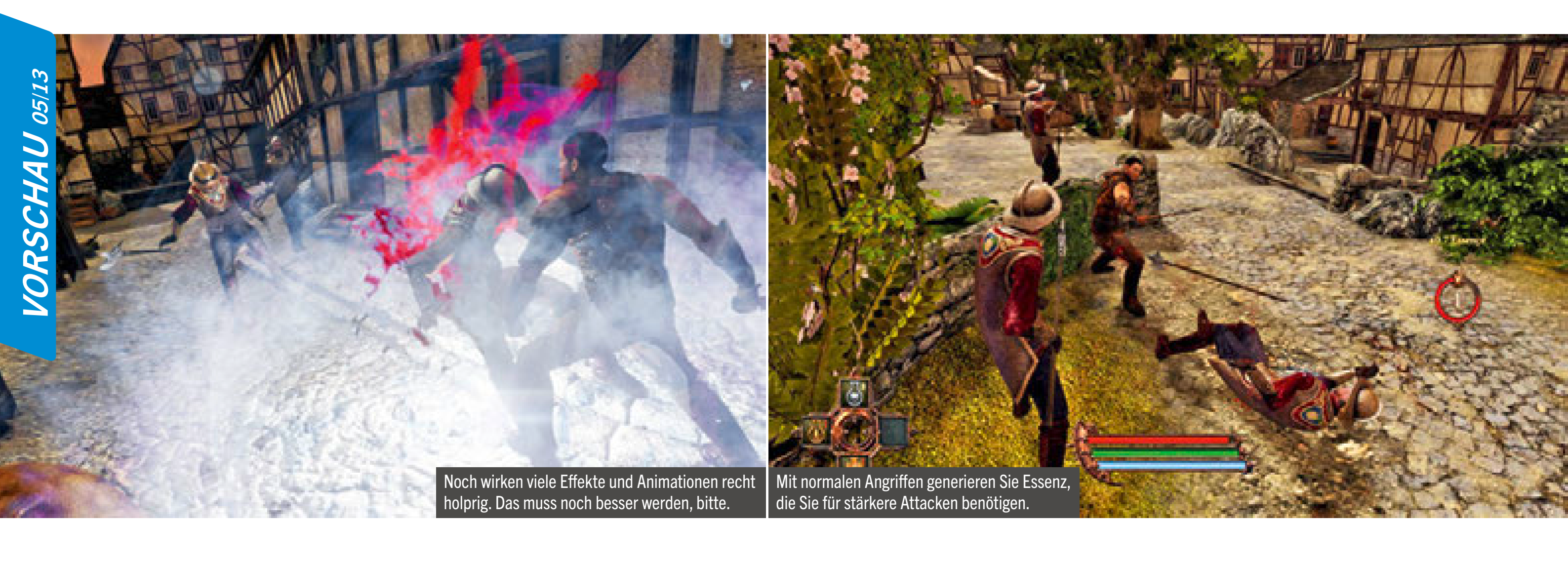
Sascha Lohmüller



Irgendwie ist es ja jedes Jahr dasselbe – auf eine durchaus positive Art und Weise. Die beiden großen Fußballspiel-Hersteller veröffentlichen einen neuen Teil ihrer Reihe, das Gros der Spieler ist zufrieden und trotzdem zaubern die Entwickler im nächsten Jahr Neuigkeiten aus dem Hut, die man im Anschluss nicht mehr missen möchte. Legen Sie mal *FIFA 12* ein, nachdem Sie *13* gespielt haben, und Sie wissen, was ich meine. Ähnlich dürfte es sich auch mit *FIFA 14* verhalten, vor allem da die Änderungen auf dem Papier echt klasse klingen. Bessere Ballphysik, langsameres, komplexeres Aufbauspiel? Trifft genau meinen Nerv. Jetzt muss alles nur noch gebalanced werden und funktionieren – hoffen wir das Beste!

GENRE: Sportspiel
ENTWICKLER: EA Canada
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 4. Quartal 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**


Noch wirken viele Effekte und Animationen recht holprig. Das muss noch besser werden, bitte.

Mit normalen Angriffen generieren Sie Essenz, die Sie für stärkere Attacken benötigen.

Das Schwarze Auge: Demonicon

Von: Robert Horn

Das Schwarze Auge mal anders: In diesem Rollenspiel geht es düster und erwachsen zu.

Aventurien ist ein fröhlicher, bunter Ort, wo strahlende Helden jede noch so dunkle Gefahr mit einem breiten Lächeln im Vorbeigehen erledigen, dabei noch die Dorfschönheit retten und den Weltfrieden sichern, bevor sie lässig einen Humpen Torkildssons Torkelbier herunterstürzen. Aventurien ist die klassische Pen&Paper-Fantasywelt. Nicht in *Demonicon*.

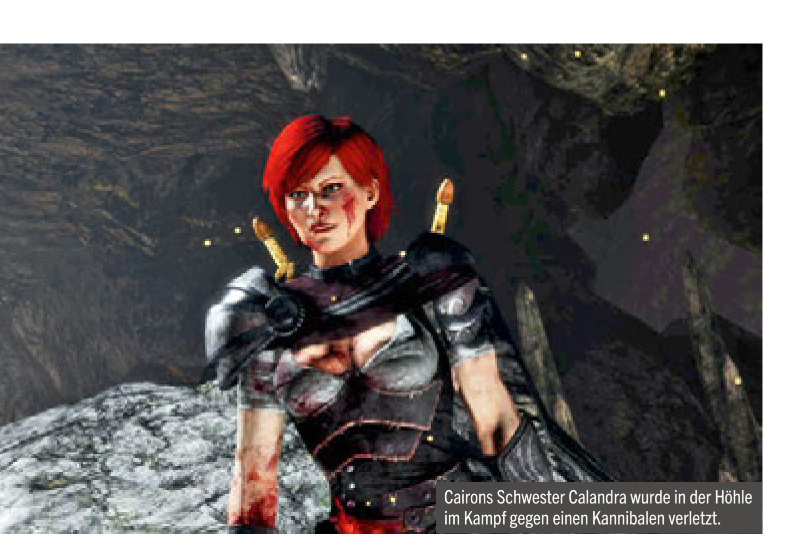
Ein Rollenspiel aus Deutschland

Die Entwickler der Noumena Studios aus Berlin versuchen sich mit *Demonicon* an einem etwas anderen Ansatz der Fantasywelt Aventurien: Düster soll das Spiel werden, erwachsener und ernster. Statt elend langer, Pen&Paper-typischer Würfelarien gibt es ein actionorientiertes, direktes Kampfsystem. Im Mittelpunkt steht Held Cairon, den dämonische Kräfte quälen. Details zur Geschichte gibt es bisher nicht, allerdings soll es im Lauf des Abenteuers zu tief greifenden moralischen Entscheidungen kommen. Eine gute Geschichte zu erzählen ist den Entwicklern dabei wichtig.

Hakeliger Held

Zu Beginn des Abenteuers, das wir auf einem Event in Berlin anspielen konnten, ist der hitzköpfige Cairon auf der Suche nach seiner Schwester Calandra (nicht weniger hitzköpfig). Die sollte eigentlich vermählt werden, nahm aber stattdessen Reißaus und flüchtete in eine nahe gelegene Höhle. Klar. Nach einem Steitgespräch mit dem Vater, das Antwortoptionen im Stil eines *Mass Effect* beinhaltet, stapfen wir mit Cairon los und probieren uns am interessanten aktiven Kampfsystem. Für eine so klassische Rollenspielwelt ist dieser Ansatz nämlich durchaus beachtenswert. Cairon führt mit simplen Klicks Standardangriffe aus, löst mächtige Nahkampfattacken aus oder greift auf Magie zurück. Die Mechaniken greifen dabei ineinander. Normale Angriffe generieren Punkte, die Sie für Spezialattacken benötigen. In einem Bosskampf konnte Cairon nur damit seinem Gegner schaden – eine nette taktische Komponente!

Allerdings hapert es bei *Demonicon* noch deutlich an der Umsetzung: Cairon steuert sich noch sehr hakelig, die Fähigkeiten lösen viel zu langsam aus und lassen die flott konzipierten Kämpfe zu zähen Klickorgien werden. Auch die Animationen der Figuren, insbesondere ihre Gesichter verdienen noch mehr Aufmerksamkeit der Entwickler. Denn was nützt ein dialoglastiges Spiel, wenn die Protagonisten dabei wie hölzerne, emotionslose Puppen wirken? ❑


Cairons Schwester Calandra wurde in der Höhle im Kampf gegen einen Kannibalen verletzt.

„Interessanter Ansatz, der noch viel Feinschliff benötigt"


Robert Horn

Das Schwarze Auge habe ich in meiner Kindheit (also vor rund 75 Jahren) gespielt, natürlich auf dem Papier, ohne Bildschirm, Maus und Tastatur. Damals faszinierte mich die klischeehafte Fantasywelt mit ihren strahlenden Gutmensch-Helden, den trinkfreudigen Zwergen und stolzen Elfen. Vielleicht fasziniert mich deshalb der frische Ansatz der Noumena Studios. Die versuchen, Aventurien erwachsener zu gestalten, düsterer und bedrohlicher. Der Held strahlt nicht, er kämpft gegen seine inneren Dämonen an. Das klingt nach einer verdammt interessanten Geschichte, ich fürchte nur, dass sich die Entwickler übernehmen. Bisher wirkt das Spiel nämlich noch überhaupt nicht rund, das braucht noch viel Arbeit.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Noumena Studios
TERMIN: 3. Quartal 2013

EINDRUCK **OKAY**

Von: Felix Schütz

Noch lange nicht fertig und trotzdem schon ein Erfolg: Inxiles Rollenspiel gelingt ein neuer Kickstarter-Rekord.



Endstand auf kickstarter.com: Kein anderes Computerspiel hat bislang auf der populären Crowd-Funding-Seite ein höheres Spendenergebnis erzielt. Hinzu kommen noch mal mehrere Hunderttausend Dollar, die abseits der Kickstarter-Kampagne gespendet wurden und die nun ebenfalls in die Entwicklungskasse einfließen.

Die vorgerenderten Hintergründe werden durch animierte Elemente aufgepeppt. In dieser Szene wird etwa das Brunnenwasser stimmungsvoll wabern.

Torment: Tides of Numenera

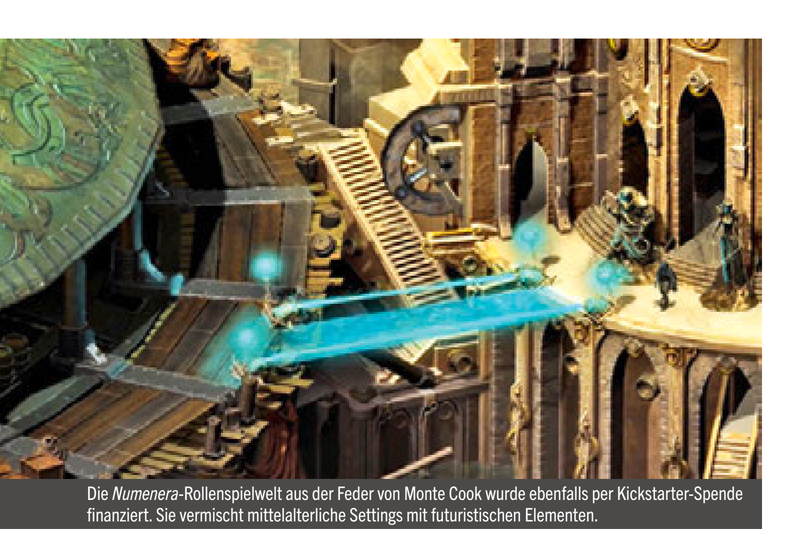
Knapp 4,2 Millionen US-Dollar – eine irre Summe, die Inxile Entertainment per Kickstarter gesammelt hat, um *Torment: Tides of Numenera* zu finanzieren. Damit muss sich selbst der bisherige Kickstarter-Rekordhalter *Project Eternity* von Obisidan Entertainment geschlagen geben.

Tiefgründige Story an erster Stelle

Kein Wunder, dass viele Rollenspiel-Fans aus dem Häuschen sind: *Torment: Tides of Numenera* soll der geistige Nachfolger zum hoch angesehenen *Planescape: Torment* werden, einem klugen RPG-Klassiker der Black Isle Studios (*Fallout*) aus dem Jahr 1999. Das neue *Torment* verzichtet allerdings auf das *Planescape*-Szenario mitsamt *Dungeons & Dragons*-Lizenz. Stattdessen setzt Inxile auf die brandneue *Numenera*-Spielwelt, die der Autor Monte Cook entworfen hat – er war schon an vielen *D&D*-Projekten beteiligt.

Torment tauscht zwar Charaktere, Design und Spielwelt des Vorgängers aus, doch zumindest die Kernthemen bleiben gleich: Das Rollenspiel will tiefschürfende Fragen nach der Bedeutung des Lebens stellen und ergründen – dabei verspricht Inxile eine Spielerfahrung, die ganz auf die Handlung, auf anspruchsvolle Dialoge und komplexe Entscheidungen zugeschnitten ist. Der Spieler übernimmt die Rolle des Last Castoff, ein tragischer Held, der einst als eine Art menschliches Gefäß für ein unsterbliches Wesen diente. Als das Wesen, das Changing God genannt wird, seinen Wirtskörper verließ, erwachte dieser mit einem eigenen Bewusstsein. Ohne zu wissen, wer oder was er ist, begibt sich der Neugeborene auf die Suche nach Antworten und nimmt die Fährte des Changing God auf. Die Reise des Helden führt ihn durch eine bizarre Fantasiewelt, in der man mehrere Nebencharaktere als Partymitglieder anheuern darf. Charakterentwicklung und Interaktion zwischen den Figuren sollen dabei im Vordergrund stehen, Kämpfe und das Sammeln von Ausrüstung werden also einen geringeren Spielanteil ausmachen. Das Geschehen wird ähnlich wie das bildschöne *Project Eternity* aus einer isometrischen Perspektive dargestellt; Hintergründe werden detailreich vorgerendert, während die Charaktere aus klassischen 3D-Modellen bestehen. Als Grafikmotor kommt dazu die bewährte Unity-Engine zum Einsatz.

Damit das ambitionierte Projekt gelingt, sind neben Studioleiter Brian Fargo (*Wasteland*) auch Genre-Experten wie Chris Avellone (*Fallout: New Vegas*), Kevin Saunders (*Neverwinter Nights 2*) und Colin McComb (*Planescape: Torment*) maßgeblich am Entwicklungsprozess beteiligt. Bis zum Release wird aber noch viel Zeit vergehen: Vor 2015 soll das Spiel nicht erscheinen, denn immerhin muss Inxile erst das (ebenfalls per Kickstarter finanzierte) Endzeit-RPG *Wasteland 2* fertigstellen. ❑



Die *Numenera*-Rollenspielwelt aus der Feder von Monte Cook wurde ebenfalls per Kickstarter-Spende finanziert. Sie vermischt mittelalterliche Settings mit futuristischen Elementen.

„Die Finanzierung ist eindrucksvoll geglückt. Aber kann Inxile auch liefern?" *Felix Schütz*



Ob *Torment*, *Wasteland 2* oder *Project Eternity* – keins davon ist bislang erschienen, jedes könnte furchtbar in die Hose gehen. Und doch habe ich den Entwicklern mein Spendengeld nur so in den Rachen geworfen, denn genau solche Spiele wünsche ich mir! *Torment* soll mit anspruchsvoller Handlung, massig Entscheidungsfreiheit und viel Tiefgang ans große *Planescape*-Vorbild anknüpfen – klingt ein bisschen wie Weihnachten im Spielehimmel. Aber ich bin auch skeptisch: Inxile produzierte bislang vor allem Mittelmäßiges, etwa *The Bard's Tale* oder *Hunted: The Demon Forge*. Mit der üppigen Kickstarter-Finanzierung haben die Entwickler nun eine Riesenchance erhalten – ich hoffe wirklich, sie nutzen sie.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Inxile Entertainment
PUBLISHER: Inxile Entertainment
TERMIN: 2015

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**



Anders als das in der griechischen Antike angesiedelte *Titan Quest* setzt *Grim Dawn* auf ein düsteres, viktorianisches Setting. Es gibt sogar Schusswaffen.

Die Alpha-Version von *Grim Dawn* steht kurz vor der Veröffentlichung, Vorbesteller dürfen vermutlich im Mai loslegen.

Grim Dawn

Von: Felix Schütz

Große Pläne von kleinem Team: Die *Titan Quest*-Schöpfer brüten ein ambitioniertes Action-RPG aus.

Ein paar Blicke genügen, um die Ähnlichkeiten zu erkennen: Grafik, Stil und Interface von *Grim Dawn* erinnern verdächtig an *Titan Quest*, ein feiner Hack-and-Slay-Titel von 2006. Kein Wunder: *Grim Dawn* ist nichts weniger als sein geistiger Nachfolger.

Erbe des Titanen

Grim Dawn hat eine lange Geschichte hinter sich: Nachdem Iron Lore, das Studio hinter *Titan Quest*, im Jahr 2008 geschlossen wurde, rauften sich einige der Entlassenen unter neuer Flagge zusammen – Crate Entertainment war gegründet. Ein Jahr später erwarb das Team, dessen Mitgliederzahl zeitweise auf nur zwei Mann schrumpfte, die *Titan Quest*-Engine inklusive Entwicklertools zurück und kündigte 2010 sein erstes Projekt an: das düstere *Grim Dawn*.

Arthur Bruno, Gründer von Crate Entertainment und einst Lead Gameplay Designer von *Titan Quest*, weiß, wovon er spricht: „Ich habe viel Zeit damit verbracht, rauszufinden, was die Fans mochten und was nicht." Sein Baby *Grim Dawn* soll das Rad daher nicht neu erfinden – es soll einfach nur ein gutes Action-RPG werden, das die Stärken von *Titan Quest* bewahrt und dabei die Schwächen rausschnitzt. Beispielsweise sollen die Kämpfe in *Grim Dawn* härter und befriedigender werden – Bruno stellte nämlich zu Recht fest, das mäßige Trefferfeedback sei eine Schwäche von *Titan Quest* gewesen.

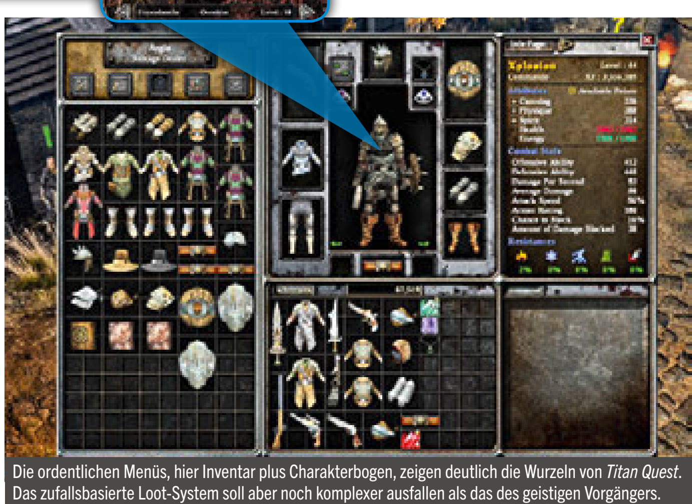
Ein wenig mehr Pixelblut passt auch gut zum Szenario: *Grim Dawn* spielt in einem finsteren, viktorianisch angehauchten Fantasy-Setting, hier mischt der Spieler die obligatorische Dämonenbrut auf. Fünf Klassen stehen zur Wahl, darunter martialische Magier, Nah- und Fernkämpfer. Aber: Anstatt zu Spielbeginn eine feste Rolle zu wählen, darf man zwei der fünf Klassentalentbäume frei kombinieren und sich so eine Mischklasse basteln – genau wie in *Titan Quest*. „Die Spieler liebten das duale Klassensystem aus *Titan Quest*, also haben wir es für *Grim Dawn* erweitert, haben mehr Skills pro Klasse hinzugefügt und die Möglichkeit eingebaut, Skills mit Ausrüstungsboni über das Levelcap hinaus zu steigern", erklärt uns Bruno. Um Frust beim Charakterbau zu vermeiden, hat man auch an eine Respec-Möglichkeit gedacht.

Die Features – überambitioniert?

Neben Genre-Typischem – Monster totklicken, Erfahrung sammeln, Beute abstauben – soll *Grim Dawn* auch einige Besonderheiten bieten. Der Spieler wird Gespräche führen und sogar kleine Entscheidungen treffen können; wer bestimmten NPCs hilft, soll dies dann auch in der Spielwelt sehen, etwa wenn ein geretteter Händler seinen Marktstand neu aufbau. Anders als in *Titan Quest* wird der Spieler aber nicht auf



Freiheit: Zwei Talentbäume der fünf Klassen – rechts im Bild eine Okkultistin – lassen sich zu einem gemischten Build kombinieren.



Die ordentlichen Menüs, hier Inventar plus Charakterbogen, zeigen deutlich die Wurzeln von *Titan Quest*. Das zufallsbasierte Loot-System soll aber noch komplexer ausfallen als das des geistigen Vorgängers.



Die Spielwelt soll recht offen ausfallen, man wird seinen Weg weitestgehend selbst bestimmen. Zufallsgenerierte Ereignisse und 100 Bossmonster sollen dabei zu mehrmaligem Durchspielen ermutigen.


Die *Titan Quest*-Engine wurde verbessert und unterstützt unter anderem neue Zerstörungseffekte und eine frei drehbare Kamera.

vorgegebenen Pfaden zur nächsten Story-Quest gescheucht, die Levels sind diesmal breiter und offener angelegt. Wer mag, soll frei die Gegend erkunden, Nebenquests erledigen und Dungeons entdecken können. Überhaupt haben sich die Entwickler so viel vorgenommen, dass selbst Studios mit zehnfacher Mannstärke gut daran zu knabbern hätten. Ein Crafting-System soll es etwa geben, der Spieler sammelt dazu Baupläne und Rohstoffe. Die Loot-Mechanik mit zufallsgenerierter Beute soll komplexer ausfallen als die von *Titan Quest*. Und auch ein Rufsystem plus Fraktionen, mit denen man sich anfreunden kann, ist geplant. Das duale Klassenkonzept soll die Wiederspielbarkeit erhöhen und mit härteren Schwierigkeitsgraden sowie speziellen Dungeons will man erfahrene Spieler im Endgame fordern. 75 Charakterstufen wird man erreichen können, obwohl die Spielsysteme sogar auf 200 Fortschrittslevel ausgelegt sind – Crate will das Spiel nach Release nämlich regelmäßig erweitern. Als wäre das alles noch nicht aufwendig genug, soll das Spiel natürlich auch über einen kooperativen Mehrspielermodus verfügen, ähnlich wie in *Titan Quest* – bislang läuft er aber noch nicht ganz rund, Crate arbeitet daran.

Die Technik: bewährt, verbessert

Auch wenn die verwendete *Titan Quest*-Engine schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, sieht *Grim Dawn* gut aus. „Ich glaube, die Engine war damals ihrer Zeit ein bisschen voraus, darum ist auch eher der Stil gealtert und weniger die Technik", findet Bruno. Crate verwendet nun schärfere Texturen, fügte Post-Processing-Effekte, Tiefenunschärfe, bessere Licht- und Physikberechnung und ein dynamisches Wettersystem hinzu, außerdem sollen Teile der Umgebung nun zerstörbar sein. Die hübsche Optik soll man übrigens aus jedem Winkel betrachten dürfen: Anders als in *Titan Quest* lässt sich die Kamera stufenlos drehen.

Der lange Weg zum (Alpha-)Release

Die Entwicklung von *Grim Dawn* verlief zäh, das Geld war oft knapp, es fehlte an Personal. Da man das Spiel schon 2010 vorbestellen (lange vor dem Kickstarter-Hype!) und so finanziell unterstützen konnte, hielten die Entwickler immerhin eine ganze Weile durch. Im April 2012 jedoch wagte auch Crate endlich den Schritt auf Kickstarter, bat die Community um 280.000 US-Dollar – es kamen 540.000 zusammen. So konnte das Team mehr Personal anheuern, laut Bruno waren die letzten 9 Monate dadurch wichtiger und ergebnisreicher als die gesamten zwei Jahre zuvor. Nun scheint sich die Mühe langsam auszuzahlen: Wahrscheinlich im Mai soll eine Alpha-Fassung von *Grim Dawn* erscheinen, die einige Stunden Spielzeit bieten und einen guten Ersteindruck vermitteln soll. Bis zum Jahresende könnte das Spiel dann fertig und für knapp 18 Euro über Steam erhältlich sein – falls nicht wieder eine Verschiebung dazwischenfunkt, das Geld ausgeht oder tausend andere Dinge schiefgehen. Doch Crate ist fest entschlossen, sein Action-RPG, das nun schon so lange vor sich hinreift, über die Ziellinie zu bringen – und schmiedet schon Pläne für das erste Add-on. ❑

INTERVIEW MIT **ARTHUR BRUNO**

„Ich war nie zufrieden mit den Kämpfen in Titan Quest."


Arthur Bruno ist der Gründer von Crate Entertainment.

Lesen Sie das gesamte Interview auf pcgames.de! Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet abfotografieren (benötigt ggf. QR-Reader-Software).

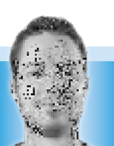


PC Games: Du nennst *Grim Dawn* den geistigen Nachfolger von *Titan Quest*. Wo liegen die Gemeinsamkeiten? Und wo die wichtigsten Unterschiede?
Bruno: „Natürlich haben die Spiele viele Gemeinsamkeiten. Für mich war das Wichtigste an *Titan Quest* seine komplexen Spielsysteme, vor allem das duale Klassensystem. Für *Grim Dawn* wollte ich also übernehmen, was gut funktionierte, und anderes verbessern, was [in *Titan Quest*] zu kurz gekommen war. Was auf jeden Fall verbessert werden musste, vor allem für Hardcore-*Diablo*-Fans, war das Kampfsystem. Ich war nie richtig zufrieden mit den Kämpfen in *Titan Quest*. Doch mir waren damals [bei Iron Lore] die Hände gebunden, da wir nie solche Effekte einbauen durften, die den Kämpfen mehr Wucht verliehen hätten. Da ich bei *Grim Dawn* aber nun völlige kreative Freiheit habe, begannen wir früh damit, neue Trefferdarstellungen, Bluteffekte und Todesanimationen einzubauen. Wir haben auch viel Zeit in die Kampfbewegungen und Sounds gesteckt, damit die Attacken des Spielers befriedigend und knackig rüberkommen."

PC Games: Eure Feature-Liste platzt ja aus allen Nähten. Wie wollt ihr das als kleines Indie-Team schaffen?
Bruno: „Das Spiel ist wirklich ziemlich ambitioniert und wäre auch niemals machbar, wenn wir nicht unsere Engine und die Tools von Iron Lore hätten. Es ist immer noch eine Herausforderung, aber ich denke, wir werden alle Features zum Jahresende im Spiel haben, da sie ja schon in irgendeiner Form existieren und funktionieren, bis auf den Multiplayer. Sobald ein Feature läuft, musst du aber auch entsprechende Spielinhalte damit bauen – und genau das ist die Herausforderung für so ein kleines Studio. Andererseits sind wir eben ein Indie-Team und veröffentlichen das Spiel für ein Drittel des üblichen Preises, darum denke ich, dass die Leute diese Dinge nicht in einem Umfang erwarten sollten wie bei Spielen mit großen Budgets, die von Publishern finanziert werden. Sollten wir für den Release nicht alle Features ausschöpfen, haben wir eben etwas, auf das wir fürs erste Add-on hinarbeiten können. Zudem glaube ich, dass *Grim Dawn* schon jetzt viel mehr enthält, als man von einem kleinen Team erwarten würde. Ich freue mich darauf, den Fans mit der Alpha-Version endlich einen Vorgeschmack zu liefern."

PC Games: Wie schätzt du den Wiederspielwert von *Grim Dawn* ein?
Bruno: „Wir haben viele versteckte Räume und geheime Dungeons eingebaut. Ich glaube, es gibt wirklich viel Wiederspielwert. Unser duales Klassensystem erlaubt tonnenweise Optionen, um mit Charakterbuilds zu experimentieren und es gibt massig Loot zu sammeln. Wir haben viel mehr Ausrüstungseigenschaften [Affixe] als in *Titan Quest*. Es gibt zudem etwa 100 einzigartige Monsterhelden, die zufällig erscheinen können. Wo und welche Inhalte in den Levels erscheinen werden, variiert auch ein wenig, sodass man nie genau weiß, was einen beim mehrmaligen Durchspielen erwartet."

„Ich bin so gespannt! Ob Crate Entertainment das alles hinbekommt?" *Felix Schütz*



Schon seit Jahren verfolge ich die Entwicklung von *Grim Dawn* und bin dabei immer wieder erstaunt, was sich dieses kleine Team alles vorgenommen hat: Wuchtige Kämpfe, fünf kombinierbare Klassen, massig Loot, Quest-Entscheidungen, Fraktionen, offene Levels, hohe Wiederspielbarkeit, zerstörbare Umgebung – das klingt toll und sieht auf den bislang gezeigten Gameplay-Videos auch richtig gut aus. Ob's am Ende aber wirklich hinhaut, ob das Spiel technisch sauber läuft, ob der Multiplayer funktioniert und ob das Ganze überhaupt noch 2013 fertig wird – Fragen über Fragen! Die ersten davon wird hoffentlich die anstehende Alpha-Version klären. Und die will ich unbedingt spielen, soviel ist mal klar.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Crate Entertainment
PUBLISHER: Crate Entertainment
TERMIN: 2013

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

Von: Marc Brehme

Die *Runes of Magic*-Macher blasen zur Drachenjagd. Free2Play selbstverständlich. Wird das was?

„Drachen“ ist im Spiel nur ein Oberbegriff. Sie schicken Echsen, saurierähnliche und sonstige Kriechtiere in die Fantasy-Schlacht.

Gekämpft wird mit aktiver Steuerung. Sie müssen also gut zielen, sonst gehen Schwerthiebe oder Zauberattacken daneben. Der Charakter kann sprinten, Ausweichrollen beherrscht er aber nicht.

Auch in den Städten soll es eine sehr lebendige Spielwelt geben. Hier bietet ein Bäcker seine Ware feil.

Dragon's Prophet

Mit *Dragon's Prophet* sicherte sich der Berliner Entwickler und Publisher Infernum (*Brick Force*) das neue Werk der *Runes of Magic*-Macher Runewalker Entertainment. In ihrem neuen Free2Play-Spiel dreht sich alles – wie der Name schon vermuten lässt – um die geflügelten Echsen.

Drachen können einfach alles

Die mystischen Wesen werden in *Dragon's Prophet* als Flugreittiere, Kampfbegleiter und sogar Crafting-Gehilfen fungieren. Zahlreiche Skills soll Ihr Held zudem von den Drachenwesen übernehmen. Das Spiel will mit überaus viel Inhalt punkten, wird ein aktives Kampfsystem haben und die Spieler mit Housing und Gildenfestungen binden. Abgerundet wird die Liste der Features durch PvP-Schlachten um die Kontrolle von bestimmten Zonen, in denen dann Gilden das Sagen haben und nützliche Ressourcen fürs wichtige Crafting absahnen können.

Die Klassen sind Alleskönner

Bei der Klassenwahl überrascht zunächst die geringe Auswahl. Nur Menschen als Volk und die vier Heldentypen strotzen nicht gerade vor Kreativität: Krieger, Bogenschütze, Magier und Priester – hat man schon mal gehört. Interessant ist aber, dass all diese Klassen als Schadensausteiler gelten, dedizierte Tanks oder Heiler sind nicht vorgesehen. Alle bedienen sich aus einem großen Pool von Skills, die Sie relativ frei einsetzen können.

Doch viel wichtiger als die Basis-Klassen sind die Drachen oder besser die drachenblütigen Wesen, die Sie sich im Spielverlauf aneignen. Denn diese Nachfahren der reinrassigen Schuppentiere bringen direkt ein paar Fähigkeiten für Ihren Helden mit und bestimmen, was Ihr Charakter draufhat. Sie nutzen die Kreaturen aktiv als Reittier oder kämpfenden Begleiter. Insgesamt bietet *Dragon's Prophet* über 300 Viecher und Sie dürfen sogar bestimmte Eigenschaften von Drachenwesen aus Ihrem Repertoire von einem auf das andere Vieh übertragen.

Grafisch überzeugt *Dragon's Prophet* schon im aktuellen Stadium. Die Animationen bei Kämpfen sind sehr geschmeidig, die Charaktere wahre Akrobaten am Schwert. Der Blick in die Ferne der ansprechenden Landschaften wird durch Tiefenunschärfe garniert, was ziemlich edel aussieht. Die Weitsicht erinnert an *Skyrim* – was man sieht, kann man erkunden. Der Blick auf die Karte offenbarte zwar eine recht große Spielwelt, wie abwechslungsreich allerdings die einzelnen Zonen sind, ist noch nicht bekannt. ❑

„Das Spiel will das MMO-Rad nicht neu erfinden. Und das ist gut so.“ *Marc Brehme*



Runes of Magic war nicht Ihr Ding? Dann schauen Sie sich mal *Dragon's Prophet* an. Das zweite Werk von Runewaker Entertainment hat nichts mehr mit Taborea zu tun und ist auch kein *WoW*-Klon. Dennoch hat es hier in Europa bislang noch keiner so recht auf dem Radar, zu groß ist die Flut an MMO-Kost aus Fernost. Doch mit den Drachen, um die sich in diesem Spiel alles dreht, könnte Runewalker punkten. Denn die schuppigen Viecher treten nicht nur als Erfahrungspunktespender auf, sondern haben sogar Einfluss auf Spielmechaniken. Wenn die Pläne der Entwickler aufgehen, könnte *Dragon's Prophet* ein ähnlicher Erfolg blühen wie einst *Runes of Magic*. Denn auch mit diesem Spiel haben vorab nur die wenigsten gerechnet.

GENRE: Online-Rollenspiel
PUBLISHER: Infernum
ENTWICKLER: Runewalker Entertainment
TERMIN: 2. Quartal 2013

EINDRUCK **GUT**



PC GAMES JETZT AUCH
ALS APP!
Die PC GAMES fürs Tablet - jeden Monat neu!
Aktuelle Tests, Previews, Reports & Specials!
Zusätzliche Bilder, Videos und Trailer
Interaktive PC-GAMES-Motivationskurve
Einfache und komfortable Bedienung
Erhältlich für iPad
Nur 3,59 Euro
JETZT AUCH IM ABO!
WIE BENUTZE ICH DIE DIGITALAUSGABE?
QR-Code scannen und hinsurfen!
Available on the App Store

Warum kein Test?

Die komplett spielbare Version, die wir zur Verfügung hatten, enthielt noch nicht den für Fans des Vorgängers so wichtigen Ranger-Spielmodus, bei dem Sie komplett ohne Benutzeroberfläche und mit deutlich weniger Ausrüstung klarkommen müssen. Außerdem war die Version noch nicht fertig optimiert.

Düstere Tunnels, gepanzerte Gestalten und fahles Taschenlampenlicht – *Metro: Last Light* glänzt in Sachen Atmosphäre.

Metro: Last Light

Von: Stefan Weiß

Angst im Dunkeln? Dann brauchen Sie hier Baldriantropfen!

Welch bittere Folgen ein Atomkrieg für die überlebende Bevölkerung von Moskau hat, beschreibt der russische Autor Dmitri Alexejewitsch Gluchowski eindringlich in seinen Bestsellern *Metro 2033* und *Metro 2034*. Verstrahlung, grässliche Monstermutationen, eine verseuchte Erdoberfläche. Doch die Menschheit hat nichts daraus gelernt. In den unterirdischen Tunneln der Moskauer Metro-Anlagen herrscht ein gnadenloser Kampf um Ressourcen. Politische Territorien sind knallhart abgesteckt und Gewalt gehört zur Tagesordnung. Gluchowski schuf damit eine perfekte Vorlage für den düsteren Shooter *Metro 2033*, der im Frühjahr 2010 erschien. Zu den markantesten Merkmalen des Shooters zählten die detaillierte Spielwelt mit ihrer beeindruckenden Grafik und die äußerst ernste, bedrückende Erzählung. Das Shooter-Gameplay zeigte sich solide, hatte aber mit KI-Mängeln zu kämpfen.

Düstere Zukunft: Die Story

Metro: Last Light knüpft ein gutes Jahr nach den Ereignissen des Vorgängers an. Der Spieler schlüpft erneut in die Haut des Helden Artjom, der von dunklen Visionen und Albträumen geplagt wird. Schließlich war er für den Atomschlag gegen die „Dark Ones" – die Schwarzen – in *Metro 2033* verantwortlich. Dabei handelte es sich um eine Art neue Evolutionsstufe menschlicher Mutanten, welche die Metro-Bewohner für



Die „Dark Ones", schwarze Menschen-Mutanten, spielten schon im Vorgänger eine wichtige Rolle. Diesmal treffen Sie sogar auf ein spezielles Exemplar, das wir Ihnen aber vorenthalten, um nicht zu spoilern.



Herzattacke! Wenn Sie mit angeschaltetem Nachtsichtgerät unvermittelt ein Geräusch hinter sich vernehmen und Sie beim Umdrehen in ein solches Monsterantlitz blicken, werden die Knie weich!



ENDZEIT-ALLTAG: SO ERLEBEN SIE *METRO: LAST LIGHT*

Der düstere Ego-Shooter lebt von seiner dichten Atmosphäre. Wir zeigen Ihnen exemplarisch, was Ihnen das Spiel bietet.

Monster und Mutanten zum Gruseln!
Neben aus *Metro 2033* bekannten Mutantenarten gibt es auch hübsch eklige Neuerscheinungen im verstrahlten Tierreich der Metro. Besonders die spinnenartigen Mutanten sind sehr gelungen.

Tolle Effekte!
Egal ob fahles Taschenlampenlicht, grell zuckende Blitze am Himmel der Erdoberfläche oder wild loderndes Flammeninferno – die Grafik in *Metro: Last Light* ist stets ein echter Hingucker, verlangt aber auch jede Menge Rechenpower.

Entdeckungstour mit Einschränkungen
Wow – überall in der Spielwelt entdeckt man interessante Objekte. Doch zu selten lassen sie sich auch betreten. So wie etwa das hier gezeigte Hochhaus, das doch förmlich zu einer Plündertour einlädt. Das ist vom Spiel aber nicht vorgesehen. Man fühlt sich dadurch oft wie in einer statischen Kulisse.

Simples Waffentuning für Bastlernaturen
Schön, dass man die Waffen mit allerlei Upgrades versehen kann. Allerdings fühlen sich die verschiedenen Waffengattungen immer noch zu gleich an, die Unterschiede in Reichweite und Stärke könnten stärker ausgeprägt sein.

eine Bedrohung hielten, was sich aber als Trugschluss herausstellte. Gleich zu Beginn zeigt *Metro: Last Light* mit einer kurzen Rückblende, dass Sie es nicht mit einem strahlenden Superhelden, sondern eher mit einer tragischen Heldenfigur zu tun haben.

Um erfahrene *Metro*-Spieler gleich in die Welt abtauchen zu lassen, trifft man mit NPC Khan schon nach wenigen Minuten auf einen alten Bekannten. Das gilt auch für etliche andere Charaktere, denen Artjom begegnet. Die Spielwelt selber nimmt einen sofort gefangen, schon bei der ausgiebigen Tutorial-Tour durch die erste Metro-Station erzeugt Entwickler 4A Games mächtig viel Atmosphäre. An jeder Ecke gibt es etwas zu entdecken: Die Bewohner führen Unterhaltungen, denen man in aller Ruhe zuhören sollte, verraten sie dem Spieler doch einiges über die Spielwelt, über Details zum Vorgänger, ja sogar nützliche Hinweise für den weiteren Verlauf. Wer allerdings noch nichts mit *Metro 2033* am Hut hatte, dürfte angesichts der Informationsfülle gleich zu Beginn etwas überfordert sein. Wer etwa sind Hunter und Miller? Was ist die Hanse oder der Orden?

Die Art und Weise, wie *Last Light* seine Geschichte rund um die geheimnisvollen Schwarzen und den bevorstehenden Krieg in der Metro zwischen den menschlichen Fraktionen erzählt, ist nicht gerade auf ungeduldige Spieler zugeschnitten und stellenweise schwer verständlich. Bedingt durch Artjoms Gabe, auf übersinnliche Weise mit den Schwarzen zu kommunizieren, bekommen Sie im Verlauf der Story teils sehr psychedelisch anmutende Sequenzen zu Gesicht. Sie passen jedoch sehr gut zum dargestellten Setting. Schade nur, dass Artjom bei den vielen Dialogsequenzen, wie schon im Vorgänger, ein stummer Fisch bleibt. Das lässt auf Dauer die an sich gut gemachten Erzählsequenzen langatmig und gestreckt wirken, hier wäre ein bisschen Interaktion seitens der Hauptfigur doch wünschenswert. Man fühlt sich zu oft wie ein stiller Zuschauer, den man an hübschen Theaterkulissen vorbeiführt.

Erschreckend gut: Die Atmosphäre in der Spielwelt

Viele Momente im Spiel treffen einen unvermittelt und hart, rütteln an der menschlichen Moral. Etwa, wenn Sie ein Gefängnis der Faschistenpartei „Das Reich“ erkunden. Darin werden Menschen wie Tiere in Käfigen gehalten und exekutiert, nur weil ihre Kopfmaße nicht der Norm entsprechen. Sofort möchte man etwas dagegen unternehmen können. Hier und da ist das auch im Spiel möglich,

aber nicht oft genug. Viele Szenen muss man als Spieler in *Metro: Last Light* schlichtweg hinnehmen, was die Bedrohlichkeit im Spiel jedoch unterstreicht. Das gilt erst recht, wenn Sie anhand von Artjoms Flashbacks die letzten Minuten einiger Bewohner vor dem Atomkrieg mit erleben. *Metro: Last Light* zeigt eine beklemmende, erschreckende Welt, in der man sich regelrecht ängstigen muss. Für diese äußerst düster wirkenden Momente sorgen vor allem die erstklassige Grafik und die stimmigen Soundeffekte.

Beim Erkunden von alten Metro-Stollen ekelt man sich förmlich vor den dicken Spinnweben, in denen fette Achtbeiner gruselig umherkriechen. Doch das ist nichts im Vergleich dazu, wenn man zum ersten Mal den mutierten Riesenspinnen begegnet. Wer an Arachnophobie und Fahrstuhlklaustrophobie leidet, dem stehen einige schaurige Momente im Spiel bevor.

Metro: Last Light geizt nicht mit Schockeffekten, setzt sie aber nicht übertrieben, sondern gut dosiert ein, sodass man durchschnaufen kann. Auch der Sound passt super, immer wieder hört man urplötzlich unheimliche Geräusche, was die Gruselstimmung verstärkt.

Wenn Sie das erste Mal ins gleißende Licht an der Oberfläche treten, verschlägt es einem fast den Atem angesichts der Grafikpracht. Abgefahren sind Details wie etwa die Regentropfen und Schlammpartikel, die bei Bewegung der Figur auf das Glas der Atemschutzmaske spritzen. Per Druck auf die G-Taste wischt sich Artjom die Sichtbehinderung kurzerhand vom Visier – klasse gemacht. Wie gut sich die Technik bei all den Effekten im Spiel präsentiert, sehen Sie auf den Seiten 70 und 71, die sich explizit mit der Grafik im Spiel beschäftigen.

Gut ausgestattet: Die Ausrüstung und Waffen

In Sachen Komfort haben die Entwickler leicht nachgebessert, denn die verbleibende Zeit, bis ein Atemfilter unbrauchbar wird, ist nun direkt an Artjoms Uhr ablesbar, die man bei normaler Bewegung stets im Blick hat. Der lästige Druck auf die T-Taste, um die Uhr aufzurufen, entfällt damit. Generell ist die Benutzeroberfläche wie schon in *Metro 2033*, sehr schlicht gehalten, um möglichst viel von der Spielwelt zu zeigen. Geblieben sind dagegen das spartanische Missions-Journal mit integriertem Kompass und das Feuerzeug sowie das Batterie-Aufladegerät. Das Inventar beschränkt sich weiterhin auf drei Hauptwaffen, die Sie tragen können. Dazu dürfen Sie noch eine Handvoll verschiedener Granaten, Minen und Wurfmesser bei sich führen.

Die Schusswaffen lassen sich bei den Händlern im Spiel modifizieren. So dürfen Sie Anpassungen an Lauf und Mündung vornehmen oder sich für eine Zieloptik entscheiden. Gezahlt wird wie gehabt mit Patronen der Militärmunition, die Sie in den Levels verteilt aufstöbern. Im Vergleich zu *Metro 2033* hatten wir, zumindest auf den Schwierigkeitsgraden Normal und Hardcore nur höchst selten Munitionsmangel, auch nicht an der „Währungsmunition“. Schon nach kurzer Zeit konnten wir unsere drei Waffen im Inventar komplett modifizieren. Danach hatten wir bis zum Spielende stets Militärpatronen im Überfluss, da es nicht nötig war, andere Waffen oder Modifikationen auszuprobieren. Wir sind gespannt, wie sich das im Ranger-Modus (siehe Kasten auf Seite 69) anfühlt, in dem es deutlich weniger Munition und auch Filter für die Atemschutzmasken zu finden gibt. Dieser Spielmodus war in der uns vorliegenden Testversion allerdings noch nicht enthalten.

VORBEREITUNGSZEIT: DER VORGÄNGER!

Falls Sie *Metro 2033* verpasst haben sollten oder sich nicht mehr an dessen Geschichte erinnern, haben Sie jetzt Zeit, dies nachzuholen oder aufzufrischen.



Metro: Last Light bezieht sich an vielen Stellen im Verlauf der Story auf die Ereignisse in *Metro 2033*, daher empfehlen wir Ihnen, diesen (noch mal) durchzuspielen.

Gut und günstig: Mehr als 15 € brauchen Sie für *Metro 2033* nicht investieren. Bei bekannten Anbietern wie etwa Software Pyramide, Amazon oder Steam ist der Vorgänger zum Schnäppchenpreis erhältlich, jeweils in der 100%-Uncut-Version. Den Ranger-Mode gibt es als Gratis-DLC dazu, sodass Sie sich voll und ganz der Herausforderung stellen können. Die Atmosphäre ist immer noch grandios, wenngleich es an einigen Stellen schlicht unfair schwer zu meisternde Passagen gibt.

Verbesserungswürdig: Die KI

Wie viel Sie in *Last Light* ballern möchten, haben Sie ein Stückweit selbst in der Hand. Denn wie schon im Vorgänger sind Schleichpassagen möglich. Lichtquellen lassen sich löschen oder zerstören, sodass man in der Dunkelheit unbemerkt an Gegnern vorbeikommt. Die Feuergefechte selber erschienen uns beim Durchspielen spürbar einfacher als in *Metro 2033*. Dort hatte man es öfter mit knüppelharten Abschnitten zu tun, die nicht selten für regelrechten Frust sorgten. Das verspürten wir in *Metro: Last Light* überhaupt nicht, allerdings vermissten wir auf Dauer schon etwas die Herausforderung. Das liegt derzeit wohl aber auch hauptsächlich an der nach wie vor nicht gerade clever agierenden Gegner-KI. Es gibt keine fatalen Aussetzer, aber es fällt beim intensiven Spielen doch schnell auf, dass die Gegner taktische Möglichkeiten schlichtweg nicht erkennen.

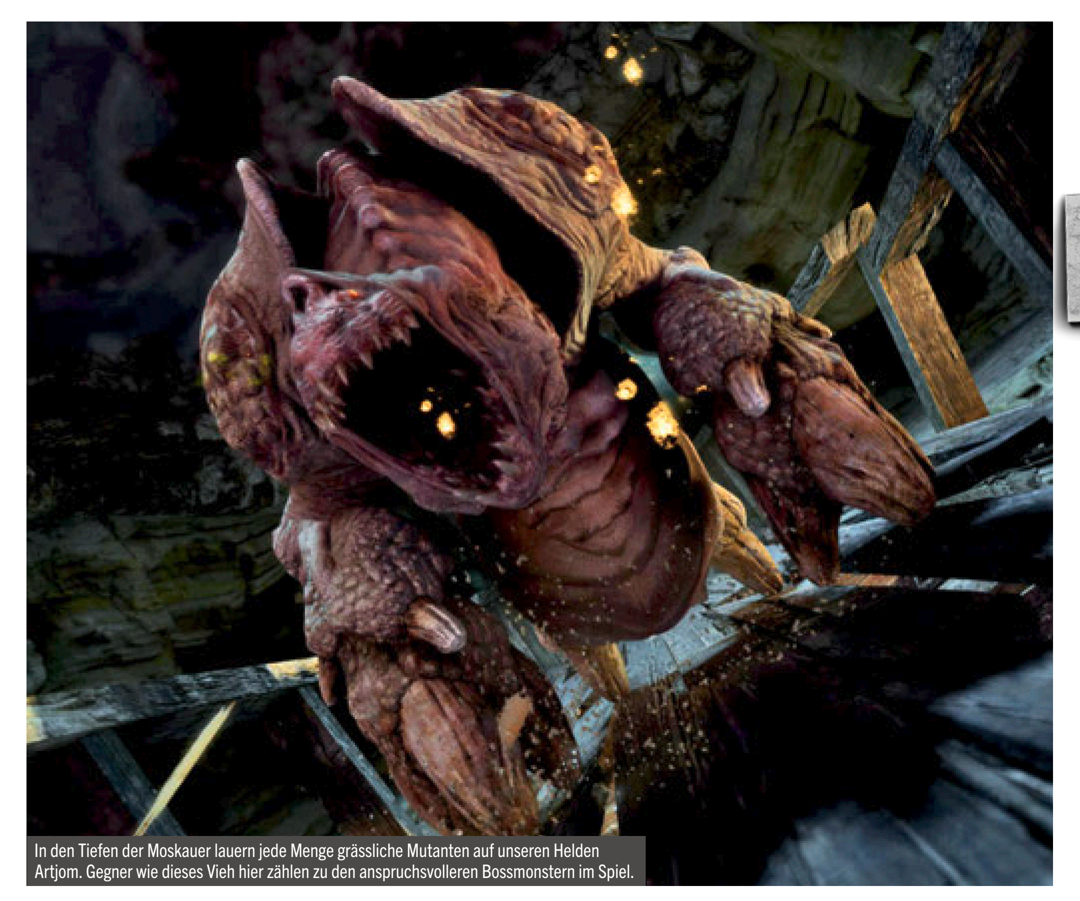
Ein Beispiel soll das verdeutlichen: Im Level Depot kommen uns acht schwer bewaffnete Soldaten entgegen, alle mit Scheinwerfern und Waffen mit Zieloptik versehen. Wir verschanzen uns unbemerkt in einem Raum, der drei Zugänge hat. Zwei Gegner kommen durch einen Eingang zu uns herein, bemerken uns nicht, obwohl sie direkt vor uns stehen und sie uns eigentlich erkennen müssten. Wir schalten die Typen mit zwei Kopftreffern aus, die restlichen Gegner sind alarmiert. Doch anstatt sich jetzt die drei Eingänge zunutze zu machen, um uns so von verschiedenen Seiten zu attackieren, marschiert einer nach dem anderen in den Raum und lässt sich problemlos wegpusten. In einer anderen Situation halten es die Gegner nicht für nötig, ihre Stellung zu wechseln, obwohl wir sie unter Feuer nehmen. Nein, sie halten auch noch brav den Kopf über die Deckung, genau in unsere Schusslinie. Schade, denn wenn man dieses KI-Verhalten erst mal durchschaut hat, fällt eine gehö-



Khan ist eine der bekannten Figuren aus *Metro 2033*, die Sie auch in *Metro: Last Light* wiedersehen. Als Neueinsteiger wünscht man sich jedoch ein bisschen mehr Infos über die Bekanntschaften.



Militärpatronen dienen nicht nur als Munition, sondern auch als Währung im Spiel. Damit kaufen Sie dann Waffen und Ausrüstung bei den verschiedenen Händlern auf den Stationen.



In den Tiefen der Moskauer lauern jede Menge grässliche Mutanten auf unseren Helden Artjom. Gegner wie dieses Vieh hier zählen zu den anspruchsvolleren Bossmonstern im Spiel.

rige Portion Spannung bei den Schusswechseln weg. Deutlich besser verhalten sich dagegen die Mutantenmonster. Gerade, wenn es mehrere auf einmal sind, versuchen die Biester, uns zu umzingeln oder von der Seite her anzuspringen. Dabei kommt man schon mitunter ins Schwitzen.

Schon ganz gut, aber: Macken!
Metro: Last Light hält an den Stärken des Vorgängers fest, die tolle Atmosphäre, die düstere, beklemmende Geschichte, eklige Monster, satte Soundeffekte, reichlich Action, das passt alles. Trotzdem gibt es auch ein paar Dinge, die wir gerne noch verbessert sehen würden. So kommt etwa die Interaktion mit der grandios dargestellten Spielwelt einfach zu kurz, zu linear wird man da durchgeführt. Warum kann man keine Spinde mit Vorhängeschlössern knacken? Warum lassen sich Gegner nur bedingt plündern, zum Beispiel nicht auch Teile deren Rüstung? Die Spielwelt bietet haufenweise schöne Details, doch vieles davon ist reine Kulisse. Auf der technischen Seite ist die Kollisionsabfrage manchmal nervig, besonders beim Springen. Ebenso wie die Tatsache, dass sich die Gegner munter nach links und rechts um die Ecke lehnen können, wir aber nicht – bitte patchen!

Für den finalen Test in der kommenden Ausgabe nehmen wir uns auf jeden Fall den Ranger-Modus vor, um zu sehen, ob und wie sich das Spielgefühl dabei ändert.

FÜR EXPERTEN!

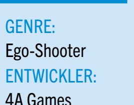
Der extra schwere Spielmodus, den Fans des Vorgängers sehr mochten, ist in der kompletten Erstauflage von *Metro: Last Light* enthalten.

RANGER-MODUS

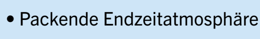
Der Shooter erscheint in Deutschland zunächst komplett als Limited Edition. Käufer dieser Version dürfen sich über den integrierten Ranger-Modus freuen, der Sie komplett ohne HUD und mit weniger Ressourcen in der Welt spielen lässt. Dafür starten Sie mit 100 Währungspatronen mehr, um so beispielsweise Ihre Startausrüstung anzupassen. Außerdem erhalten Spieler mit der Limited Edition Zugriff auf zwei weitere Waffen, das Maschinengewehr RPK und ein umgebautes Sturmgewehr exklusiv für den Ranger-Modus.
Spätkäufer müssen zahlen: Wenn die Erstauflage von *Metro: Last Light* vergriffen ist, kommt es zur Auslieferung der Standard-Edition. Wer diese erwirbt, kann sich den Ranger-Modus als DLC für 5 € kaufen. So richtig glücklich sind wir mit dieser Lösung nicht, aber anders ließ es sich wohl nicht für Deep Silver bei der Übernahme der Lizenz von THQ nicht lösen. Ursprünglich sollten sogar nur Pre-Order-Kunden den Ranger-Modus kostenlos erhalten.



FAKTEN



GENRE:
Ego-Shooter
ENTWICKLER:
4A Games
PUBLISHER:
Deep Silver
TERMIN:
17. Mai 2013



- Packende Endzeitatmosphäre
- Schicke, effektreiche Grafik
- Knüpft inhaltlich stark an den Vorgänger an
- Bietet Fans bekannte Charaktere
- Abwechslungsreiche, detaillierte Levelgestaltung
- Ordentliche Spielzeit (10–12 Std.)

„Atmosphärische Fortsetzung, aber auch mit einigen Altlasten an Bord!“ *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Für den Vortest stand uns eine Debug-Version von *Metro: Last Light* zur Verfügung. Damit konnten wir die komplette Kampagne durchspielen, allerdings ohne den Ranger-Spiel-Modus, da dieser noch fehlte.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Packende Atmosphäre, die einen schlicht umhaut
- \+ Ernste und düstere Hintergrundgeschichte, die den Spieler mit menschlichen Abgründen konfrontiert
- \+ Schöne Mischung von Tunnel- und Oberflächenmissionen, was für eine gute Abwechslung sorgt
- − Das Kernelement, der Shooter-Teil, muss schon wie der Vorgänger mit einer nur mäßigen KI auskommen.
- − Die wunderschön gestaltete Spielwelt bietet nur eingeschränkte Interaktionsmöglichkeiten.
- − Einige Missionen wirken fast wie 1:1 aus dem Vorgänger übernommen (Schienenfahrt, Banditenlager).

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100



Noch schwanke ich zwischen „Wow, sieht das gut aus!“ und „Ach Mensch, warum müssen denn diese Macken noch drin sein?“ *Metro: Last Light* bietet eine fantastisch inszenierte Spielwelt, schränkt mich dabei aber doch durch sein sehr lineares Gameplay ziemlich ein. Schön, dass man auf fiese Froststellen wie im Vorgänger verzichtet, gleichwohl aber die Herausforderung insgesamt etwas runtergeschraubt hat. Die Story ist gewohnt ernst, düster und lässt einen schon mal schwer schlucken, wenn man mit den menschlichen Abgründen im Spiel konfrontiert wird. Schade nur, dass man viele Szenen nur als passiver Zuschauer geboten bekommt, zu gerne hätten wir hier und da etwas mehr direkt ins Geschehen eingegriffen. Weniger gefällt mir, dass sich die KI nicht gerade mit Ruhm bekleckert und dass derzeit noch Macken wie eine unglückliche Kollisionsabfrage stören.

Die Technik unter der Lupe

Von: Frank Stöwer/
Marc Sauter

Metro 2033 treibt mit seiner detaillierten DX11-Optik immer noch High-End-Grafikkarten an ihre Leistungsgrenze. Diese Tradition führt auch der Nachfolger Last Light fort.

Wie schon bei *Metro 2033* bietet auch die PC-Version von *Metro Last Light* im Vergleich mit der Konsolenvariante die beste Grafik. Das liegt nicht etwa nur daran, dass Entwickler 4A Games der PC-Fassung höher aufgelöste Texturen spendiert. Die Ukrainer setzen auch konsequent auf die moderne DX11-Grafikschnittstelle und deren Rendertricks, bieten aber zusätzlich noch eine Unterstützung für ältere DX10(.1)-/9-Karten an.

Des Weiteren hat man *Last Light* noch grafische Überarbeitungen spendiert. Zum einen wurde der Detailgrad der Außenbereiche und des Pixelpersonals verbessert, zum anderen hat man die Beleuchtung sowie die auch aus der Filmsparte bekannten visuellen Effekte wie Tiefenschärfe oder Farbkorrektur aufpoliert.







Das in der höchsten Detailstufe automatisch eingeschaltete Analytical-AA glättet Kanten schon gut. Wählen Sie unter „SSAA" „0.5" findet ein sogenanntes Upscaling statt, das für eine unscharfe Optik sorgt. 4x SSAA glättet Polygonkanten perfekt, kostet aber viel VRAM und Rechenleistung.

Ein potenter Renderer

Der Grafikmotor von *Metro Last Light* ist auf jeden Fall sehr modern und steht Konkurrenzprodukten, wie dem Renderer der Cry Engine 3 oder der Frostbite-2-Engine in nichts nach. Die per Deferred-Shading in Szene gesetzte Beleuchtung inklusive Umgebungsverdeckung (Screen Space Ambient Occlusion) und Volumenstreuung (Sub Surface Scattering) befindet sich auf dem Niveau von *Battlefield 3* oder *Crysis 3* und zählt damit zum Besten, was aktuelle Spiele auffahren – am PC versteht sich. Die Texturen sind nahezu durchweg sehr hochauflösend und mit Parallax-Occlusion-Mapping, einer Technik, dank der Texturen sehr plastisch wirken, garniert. Eine zuschaltbare klassische Supersampling Kantenglättung (SSAA) sowie Shader-basierendes Analytical-AA samt Schärfe-Filter (wird in der Detaileinstellung „Very High" automatisch zugeschaltet) sorgen für ein ruhiges Bild.

Dazu kommt DX11-Hardware-Tessellation, welche die Geometrie und somit den Detailgrad der Levels, der Waffen und NPCs verfeinert. Darüber hinaus unterstützen die per Direct Compute berechnete Tiefenunschärfe und Bewegungsunschärfe für Objekte das cineastische Flair. Die Kehrseite der Medaille: Wollen Sie auf keines dieser optischen Details verzichten, kommt Sie um einen High-End-3D-Beschleuniger vom Schlage einer Geforce GTX 680/Radeon HD 7970 GHz Edition (siehe: Marktübersicht auf den Seiten 116 bis 122) nicht herum.

Grafikkarten am Leistungslimit

Obwohl die Engine von *Metro Last Light* sehr gut mehrkernoptimiert ist – wir messen mit einem Phenom II X6 1100T (sechs Kerne) einen stetigen Anstieg der Fps-Rate bei manueller Erhöhung der Kernzahl von 2 bis 6 – ist die Leistung der Grafikkarte maßgeblich verantwortlich dafür, ob der Titel ruckelfrei spielbar ist. In puncto Prozessor reicht dagegen schon ein Vierkerner der oberen Mittelklase, der mit ungefähr 3 GHz Takt rechnet; wir empfehlen den AMD FX-6300 oder Core i5-3470.

Wer *Metro Last Light* aber mit allen Details (Stufe „Very High") sowie mit einer mittlerweile gängigen Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080) spielen will, dürfte nach unseren ersten Messungen mit der noch keinesfalls Performance-optimierten Vorabversion mit einer Geforce GTX 660 Ti oder Radeon HD 7870 die 45 Fps-Marke erreichen. Wer die besonders hochwertige Super-Sampling-Kantenglättung dem qualitativ schon recht ordentlichen Analytical Antialiasing vorzieht, muss bereits für die Stufe „2x" das jeweilige High-End-Modell von AMD oder Nvidia auffahren. Die Stufe „4x" zwingt aktuell noch alle Render-Boliden in die Knie.

Physx, Physikeffekte per GPU

Abseits der verbesserten Grafik packt 4A Games erneut GPU-beschleunigte PhysX-Effekte in *Metro Last Light*: So flattern Stoffe im Fahrtwind und lassen sich mit Schüssen malträtieren, noch besser geht das mit Teilen der Umgebung. So sind beispielsweise diverse Wände, Holzverschläge, Säulen und dergleichen mit physikalischen Eigenschaften versehen, sodass bei Beschuss die Rauchdarstellung sehr realistisch ausfällt und eine große Anzahl von Trümmern durch die Gegend fliegt.

Das steigert zwar die Immersion (also das Abtauchen in die Spielwelt) deutlich, fordert im Gegenzug aber viel Leistung von Ihrer Nvidia-Grafikkarte – bei Spielern mit ATI-Grafik-Hardware erledigt der Prozessor die von der Nvidia-GPU übernommene Rechenarbeit. Wie die gesamte Grafikproduktion ist auch die Physx-Implementierung bei *Metro Last Light* noch keinesfalls Performance-optimiert, denn bei ersten Tests mit einer Geforce GTX 670 fiel die Bildrate teils um bis zu zwei Drittel, als wir mit aktivierten Physx-Einstellungen auf Objekte ballerten (siehe Vergleich rechts). ❑





Tessellation erhöht die Polygonzahl der NPCs, sodass eckige Bereiche deutlich runder dargestellt werden. Um ihre Grafikkarte zu entlasten, sollten Sie auf diesen oft nur subtil wahrgenommenen Effekt verzichten.

PHYSX AN



Die per Grafikchip beschleunigten PhysX-Effekte in *Metro Last Light* sehen dank dichterem Rauch und viel mehr Trümmerteilen sehr realistisch aus. Im Gegenzug sinkt die Gesamtleistung stark.

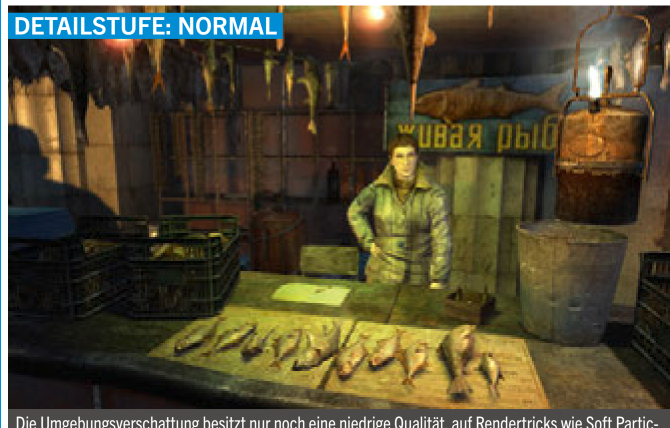
DIE VIER VERSCHIEDENEN DETAILSTUFEN IM OPTISCHEN VERGLEICH



Mit allen Details hat *Last Light* einige Optik-Schmankerl zu bieten. SSAO verschattet die Nischen des Regals im Hintergrund. Alle Schatten besitzen wie die Texturen die maximale Auflösung und sind gefiltert. Dazu kommen Soft Particle (siehe Gaslampe) sowie eine realistische Beleuchtung (Glühbirne).



Das Analytical AA fehlt, die Auflösung der gefilterten Schatten (weiche Kanten) fällt geringer aus, der Detailgrad (Geometrie) wurde ein wenig nach unten geschraubt und die Hautdarstellung vereinfacht. Trotzdem ist die Grafik mit dieser Detaileinstellung noch viel hübscher als die Konsolen-Optik.



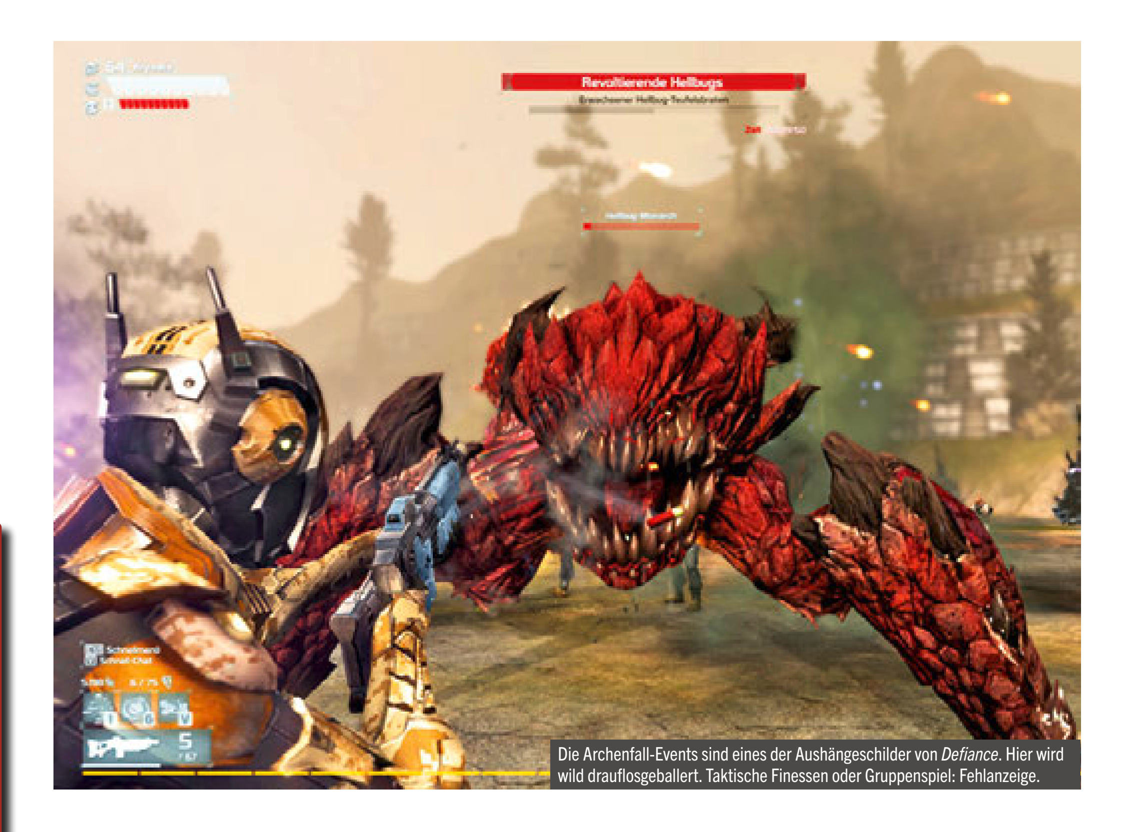
Die Umgebungsverschattung besitzt nur noch eine niedrige Qualität, auf Rendertricks wie Soft Particles (Gaslampe) und Skin Shading (Gesicht des NPCs) oder Parallax Mapping (Beulen im Eimer) müssen Sie verzichten. Die Schattendarstellung und Texturauflösung fallen dagegen noch passabel aus.



So könnte das Spiel auf der Konsole ausschauen. DX11-Effekte wie weiche Schattenkanten, Soft Particles, Volumenstreuung bei der Gesichtsdarstellung oder Parallax-Mapping sind nicht mehr zu sehen. Die Texturen sind nicht mehr hoch aufgelöst (siehe Boden) und der Geometriegrad wurde stark reduziert.

Von: Wolfgang Fischer

Durchwachsener Start für den MMO-Shooter der Rift-Macher



Die Archenfall-Events sind eines der Aushängeschilder von *Defiance*. Hier wird wild drauflosgeballert. Taktische Finessen oder Gruppenspiel: Fehlanzeige.

Defiance



WARUM KEIN TEST?

Defiance ähnelt vom Aufbau her in vielerlei Hinsicht einem Online-Rollenspiel. Dementsprechend dauert es eine ganz Weile, bis man in hochlevelige Gebiete vordringt. Das war in der kurzen Zeit zwischen Release des Spiels und Heftproduktion einfach nicht möglich. Zudem soll ein kurz nach unserem Redaktionsschluss erscheinender, umfangreicher Patch viele Änderungen mit sich bringen.

Spiele zu Kinofilmen und TV-Serien haben keinen guten Ruf und das in der Regel zu Recht. Dabei handelt es sich oft um lieblose Umsetzungen mit drögem Gameplay, unzeitgemäßer Grafik und belangloser Story. Damit *Defiance* nicht auch in der Kategorie Lizenzschrott landet, hat sich Trion Worlds (*Rift*) in Zusammenarbeit mit dem Fernsehsender Syfy-Channel etwas Besonderes ausgedacht.

Die gleichnamige TV-Serie, die zwei Wochen nach der Veröffentlichung des Spiels Premiere hatte, soll nicht nur die Hintergrundgeschichte für *Defiance* liefern. Geschehnisse in der Serie sollen einen direkten Einfluss auf die Welt des Third-Person-Shooters mit MMORPG-Anleihen haben – und umgekehrt. Wie Letzteres funktionieren soll, ist noch nicht ganz klar. Schließlich ist die erste Staffel von *Defiance* bereits abgedreht und etwaige Ingame-Errungenschaften von Spielern könnten sich frühestens in der zweiten Season auswirken. Bevor diese zweite Staffel spruchreif wird, muss das ambitionierte Projekt aber erst einmal Spieler und Zuschauer überzeugen und auf lange Zeit binden. Der Start von *Defiance* verlief ganz ordentlich, zumindest auf dem Computer. Während die Konsolenvarianten für Xbox 360 und PlayStation 3 mit vielen Bugs, Serverabstürzen und anderen technischen Problemen zu kämpfen hatten, lief die PC-Fassung von Beginn an etwas besser. Einige Spieler waren auch hier von Server-Warteschlangen oder Verbindungsproblemen betroffen und konnten sich zeitweise gar nicht ins Spiel einloggen. Wir hatten diesbezüglich keine Schwierigkeiten.

Klassenwahl ohne Konsequenzen

Nicht optimal gelungen ist den Entwicklern hingegen der Einstieg ins Spiel. Im Verlauf der Introsequenz erstellen Sie einen Spielcharakter und legen sein Aussehen fest. Die Gestaltungsmöglichkeiten sind ordentlich, im Vergleich mit handelsüblichen Online-RPGs aber nicht überwältigend. Außerdem ist es im Grunde genommen egal, welches Geschlecht, welche Volkszugehörigkeit und welche der vier Klassen Sie wählen. Ob Sie als Veteran, Gesetzloser, Maschinist oder Überlebenskämpfer antreten, hat lediglich Auswirkungen auf Ihren allerersten Ballermann – und den legen Sie recht schnell ab. Denn wie bei *Borderlands 2* dreht sich alles um Waffen und im Falle von *Defiance* noch um deren Aufwertung.

Unzureichende Einführung

Im Rahmen eines Tutorials werden zwar die grundlegendsten Spielelemente (Ballern, Vehikelsteuerung, Benutzeroberfläche und Skillsystem) des MMO-Shooters oberflächlich erläutert, viele wichtige Fragen bleiben aber unbeantwortet. Das gilt auch für die wirre Science-Fiction-Story, die in nicht allzu ferner Zukunft spielt: Sie verkörpern einen Archenjäger – eine Art Glücksritter –, der sich auf die Bergung von außerirdischer Technologie spezialisiert hat. Diese stammt von außerirdischen Raumschiffen (Archen genannt), die Jahre zuvor die Erde erreichten. Die Aliens wurden zwar ein Teil der Gesellschaft, Konflikte waren aber vorprogrammiert. Irgendwann stürzte ein Teil der Schiffe der außerirdischen Besucher dann plötzlich auf die Erde. Diese Archenfall genannten Ereignissen bestimmen seither das Leben der Erdbewohner.

Zu Beginn der Geschichte des Spiels befinden Sie sich auf dem Luftschiff New Freedom der Erdstreitkräfte. Sie wurden vom dubiosen Wissenschaftler Karl von Bach angeheuert, um ihn bei einer Misson zu unterstützen, als die New Freedom plötzlich eine Bruchlandung hinlegt. Fortan schießen Sie sich von einer Mission zur nächsten, auf der Suche nach Ihrem Auftraggeber von Bach, der seit dem Crash der New Freedom vermisst wird. So weit noch alles klar?

Wirre Story, schwach erzählt

Ab hier wird es dann verwirrend: Das Spiel ballert Sie förmlich mit Namen, Charakteren und Storydetails zu, die wohl erst einen Sinn ergeben, wenn man die *Defiance*-Serie aufmerksam verfolgt. Die Pilotfolge, die uns vom Syfy-Channel zum Start des Spiels zur Verfügung gestellt wurde, und auch die Ingame-Hilfefunktion bringen etwas Licht ins Dunkel. Richtig befriedigend sind die Storyhappen aber nicht. Erschwerend kommt hinzu, dass Spieler, die sich das Spiel *Defiance* zum Launch besorgt haben, ja zwei Wochen auf den Serienstart warten mussten und nicht den gleichen Info-Vorsprung wie wir genießen durften. Die meiste Zeit fühlt man sich direkt verloren in der düsteren Zukunftswelt, die Trion Worlds und die Autoren beim Syfy-Channel ersonnen haben.

Einfache Missionsstrukturen

Nach dem Tutorial hetzen Sie wie angedeutet von einer Mission zur nächsten, sammeln Erfahrungs-

SO FUNKTIONIERT DAS SKILLSYSTEM IN DEFIANCE

Wie bei einem Rollenspiel sammeln Sie in *Defiance* Erfahrungspunkte für erledigte Quests und Gegner. Haben Sie genug Punkte erhamstert, steigen Sie im Level auf und dürfen Skillpunkte verteilen. Das Fertigkeitensystem ist umfangreich, aber nicht unbedingt komplex. Zu Beginn des Spiels suchen Sie sich auf unten stehendem Skill-Plan eine von vier aktivierbaren Ego-Fähigkeiten aus. Ausgehend von diesen Schwerpunktfähigkeiten schalten Sie sukzessive Perks (Bonus-Fertigkeiten) frei, die Ihnen passive Vorteile verschaffen. Sowohl die Ego-Fähigkeit als auch alle Skills dürfen zudem aufgewertet werden. Manche Upgrades stehen aber erst zur Verfügung, wenn Ihr Ego-Level (Erfahrungsstufe) hoch genug ist. Wer mit dem gewählten Ego-Schwerpunkt und seiner Skillung nicht zufrieden ist, darf jederzeit eine Neuverteilung vornehmen. Die kostet Sie aber jedes Mal 1.500 Einheiten der Ingame-Währung Scrips.

EGO-FÄHIGKEIT: ÜBERLADUNG
Erhöht bei Aktivierung den Waffenschaden für zehn Sekunden und lädt Ihre aktuelle Waffe sofort nach. Upgrades erhöhen den Waffenschaden noch weiter.
Einschätzung: **Sehr mächtig!**

EGO-FÄHIGKEIT: KÖDER
Erzeugt bei Aktivierung ein Spiegelbild von Ihnen. Wenn Sie die Fähigkeiten-Taste noch einmal drücken, tauschen Sie mit dem Köder den Platz. Upgrades erhöhen die Gesundheit des Spiegelbilds.
Einschätzung: **Im Kampf gegen die KI kaum mehr als eine nette Spielerei. Im PvP aber ganz interessant.**

PASSIVE BONUSFÄHIGKEITEN: PERKS
Hierbei handelt es sich um zusätzliche Fertigkeiten, die Ihnen einen Vorteil im Kampf verschaffen, weil Sie damit in bestimmten Situation mehr Schaden verursachen oder schneller nachladen oder Ihre Aufladezeit Ihres persönlichen Schildes verkürzen. Wie viele dieser Perks Sie gleichzeitig verwenden dürfen, hängt von Ihrer Charakterstufe ab. Perks können jeweils dreimal aufgewertet werden.

EGO-FÄHIGKEIT: TARNUNG
Macht Sie bei Aktivierung für 15 Sekunden unsichtbar und aktiviert die sofortige Schildregeneration. Upgrades verringern die Aufladungszeit bis zur nächsten Benutzung.
Einschätzung: **Für PvP-Gefechte ganz nützlich, im Kampf gegen die KI-Trottel nicht ganz so stark.**

EGO-FÄHIGKEIT: BIONISCHER SPRINT
Erhöht bei Aktivierung für acht Sekunden Ihre Bewegungsgeschwindigkeit und lässt Sie Schilden mit Nahkampfangriffen vollen Schaden zufügen. Upgrades erhöhen die Dauer der Geschwindigkeitserhöhung.
Einschätzung: **Lässt sich in den hektischen Kämpfen von *Defiance* nur selten richtig sinnvoll einsetzen.**

punkte und sacken ständig neue Ausrüstung ein. Ihr ständiger Begleiter dabei ist ein virtuelles Ego-Interface, das Sie beständig mit Infos versorgt, Auftragsziele auf der Karte anzeigt und als Schnittstelle zu Ihren Fähigkeiten, Ihrem Inventar und Ihrer Ausrüstung dient. Anders als bei Online-Rollenspielen dürfen Sie zwar Kleidungsstücke anlegen, diese haben aber einen rein optischen Effekt und wirken sich nicht auf Charakterwerte oder Ähnliches aus. Alles, was zählt, sind Waffen und Waffenupgrades, sogenannte Mods. Mit beidem wirft das Spiel Sie förmlich zu. Schon nach wenigen Missionen ist Ihr Inventar voll und Sie müssen sich wohl oder übel von Items trennen, denn eine Art Bankfach oder eine persönliche Item-Kiste, wie man sie von Online-RPGs kennt, gibt es nicht.

Umständliche Benutzerführung

Was Sie mit den nicht benötigten Gegenständen tun, liegt bei Ihnen: Sie können diese entweder bei einem Händler für Spielgeld (Scrips) verkaufen oder verwerten, um Ressourcen zu bekommen. Bei der Verwertung wird eines der größeren Mankos von *Defiance* deutlich: Alle Menüs und Menüfunktionen sind auf Konsolen (und damit auf das Spielen mit einem Controller) ausgelegt und aus PC-Spieler-Sicht fast schon absurd umständlich. Um einen einzelnen Gegenstand in Ressourcen umzuwandeln, sind mehrere Mausklicks nötig – angesichts der Itemflut ein absolutes Unding. Ebenfalls problematisch: Bei *Defiance* gibt es vier verschiedene Währungen, die im Rahmen der Spieleinführung nur unzureichend oder gar nicht erklärt werden (siehe Extrakasten auf Seite 74).

Viel zu tun, wenig Anspruch

Keine große Erklärung erfordern hingegen die Missionen von *Defiance*. Während die Hauptquests oft mehrstufig und ein wenig umfangreicher ausfallen, sind Nebenmissionen meist äußerst simpel und schnell erledigt. Typischer Ablauf: Quest annehmen, zum Auftragsgebiet fahren, hier und da etwas suchen oder einen Gegenstand benutzen und dabei jede Menge Monster oder Mutanten wegballern. Und schon geht's weiter zur nächsten Mission. Die angesprochenen Hauptquests unterscheiden sich wie angedeutet nur durch ihren Umfang und die Tatsache, dass nebenbei die Story fortgeführt wird, von den Nebenaufträgen. Manchmal erledigen Sie dieselbe Mission gleich zweimal, einmal als Haupt- und dann noch einmal als Nebenaufgabe. Schlaue Leser fragen sich jetzt bestimmt, ob man die beiden Geschichten nicht in einem Aufwasch erledigen kann. Dummerweise dürfen Sie bei *Defiance* immer nur eine einzige aktive Mission haben. Das gilt auch für Aufträge, die Sie mehr als einmal machen können: In den Zeitrennen schwingen Sie sich auf das Gefährt, das Sie ziemlich zu Beginn des Spiels erhalten haben, und rasen von einem Wegpunkt zum nächsten in Richtung Ziel. Je nach Ergebnis gibt es unterschiedliche Belohnun-


In den hektischen Kämpfen ist es nicht leicht, die viel Schaden verursachenden Scharfschützengewehre sinnvoll einzusetzen. Hier sehen Sie den Boss der ersten Koop-Mission im Fadenkreuz einer Sniper Rifle.



Wer außer Gefecht gesetzt wird, belebt sich alle paar Minuten einfach selbst wieder. Steht diese Funktion nicht zur Verfügung, beamen Sie sich einfach zum letzten, sicheren Bindungspunkt und weiter geht's.

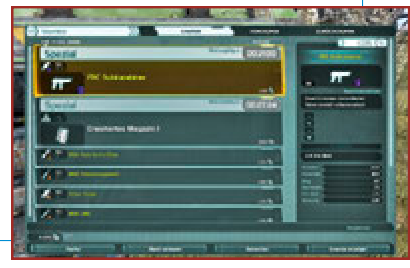

Mithilfe Ihres Quads kommen Sie schnell von einer Mission zur nächsten oder zu einem der oft plötzlich auftretenden Archenfall-Events.

Wenn Sie nahe an einen Gegner heranmüssen, weil dieser auf Distanz zu viel Schaden verursacht, empfiehlt sich die Verwendung einer Schrotflinte.

EIN SPIEL, VIER WÄHRUNGEN?

Das müssen Sie über den *Defiance*-Shop und den Einkauf von Items mit Ingame-Währungen wissen.

Für reales Geld können Sie über Mikrotransaktionen Bits (500 Bits entsprechen 6 Euro) erwerben. Mit diesen kaufen Sie unter anderem Buffs (Aufwertungen), die Ihnen für eine begrenzte Zeit zusätzliche Erfahrungspunkte oder eine höhere Chance auf bessere Beute gewähren. Mit diesen Bits können Sie aber auch sogenannte Lockboxes erwerben. Diese zufällig bestückten Ausrüstungspakete enthalten, je nach Ausbaustufe, Waffen oder Mods unterschiedlicher Qualität. Während Sie die meiste Zeit im Rahmen von Missionen und Kämpfen nur gewöhnliche (weiße) oder seltene (grüne) Gegenstände finden, enthalten die Lockboxes auch gerne mal rare (blaue) oder gar epische (lilafarbene) Teile. Eine Stufe-4-Lockbox, die vier Waffen oder Ausrüstungsgegenstände enthält, kostet knapp 5 Euro. Fairerweise dürfen Sie Lockboxes auch über eine Kombination von drei verschiedenen Ingame-Währungen erwerben: Sie benötigen dafür Scrips, Ressourcen und Keycodes (Letztere erhalten Sie wiederum durch Quests, Missionen oder einfach im Tausch gegen Scrips). Mit anderen Worten: Finanzkräftige Spieler nutzen das im Spiel enthaltene Pay-to-win-System, alle andere müssen sich diese Upgrades durchs Spielen freischalten.



gen. Weitere wiederholbare Aufträge sind sogenannte Amokläufe. Hier ballern Sie Gegner nach *Serious-Sam*-Art im Dutzend weg und erhalten dafür Punkte. Auch wenn die Quests an sich recht anspruchslos sind, macht man sie (zumindest am Anfang) ganz gern. Schließlich lassen sich so recht einfach Erfahrungspunkte, Ressourcen, Mods und neue Waffen ergattern.

Welt-Events und PvP-Schlachten

Weil Missionen allein auf Dauer doch ein wenig langweilig sind, haben sich die Entwickler noch andere Betätigungsfelder ausgedacht. Bei den chaotischen, aber ganz netten Spieler-gegen-Spieler-Gefechten treten bis zu 128 Spieler gegeneinander an. Nicht weniger hektisch und ballerintensiv sind die Koop-Missionen, bei denen Sie mit drei Kameraden eine Mini-Instanz erleben, an deren Ende ein Endboss auf Sie lauert. Für dessen Erledigung warten hübsche Belohnungen auf Sie. Letzteres gilt auch für das Herzstück von *Defiance*: die Archenfall-Ereignisse. Bei diesen großen, mehrstufigen Open-World-Schlachten, die ein wenig an die Rift-Events aus Trion Worlds' Online-RPG *Rift* erinnern, stellen Sie sich mit einer Vielzahl von Verbündeten mehreren Feindwellen und bekämpfen mächtige Bossgegner. Auch hier zählt nur eins: ballern, was das Zeug hält. Wenn Ihr Held das Zeitliche segnet, beleben Sie sich einfach wieder und kehren schnurstracks in den Kampf zurück. Richtiges Gruppenspiel und taktische Finessen sind auch hier ohne Belang, was unter anderem auf die schwache Gegner-KI zurückzuführen ist. Die Archenfall-Ereignisse machen anfangs noch Spaß, verlieren wie die Missionen im weiteren Spielverlauf aber wegen des fehlenden Anspruchs etwas an Reiz. Nicht zuletzt weil die vielen Skills, die man lernt, auch hier keine große Rolle spielen. Mehr zum Skillsystem lesen Sie im Extrakasten auf Seite 73.

Durchwachsene Technik

In technischer Hinsicht macht der MMO-Shooter einen eher durchwachsenen Eindruck. Die grafische Darstellung ist durchweg flüssig, kann aber trotz ordentlicher Effekte mit aktuellen Top-Titeln wie *Crysis 3* oder *Metro: Last Light* nicht ansatzweise mithalten. Die Gebiete hätten beispielsweise gerne ein wenig abwechslungsreicher und detaillierter ausfallen dürfen. Und auch was die Charaktermodelle und deren Animationen angeht, wäre durchaus mehr drin gewesen. Während die Musikuntermalung, die von Bear McCreary (*Battlestar Galactica*) stammt, durchweg gelungen ist, nervt die schwache deutsche Sprachausgabe doch ziemlich. Die Sprecher sind in vielen Fällen schlecht besetzt und auch die Übersetzung bewegt sich nicht unbedingt auf dem Top-Niveau, das man angesichts der Verbindung mit einer aufwendig produzierten TV-Serie erwarten würde.

FAKTEN



GENRE:
Online-Shooter
ENTWICKLER:
Trion Worlds
PUBLISHER:
Namco Bandai
TERMIN:
2. April 2013

- Mix aus Online-RPG und Third-Person-Shooter mit einem Schuss *Borderlands 2*
- Eng mit der gleichnamigen TV-Serie verbunden
- Ohne Monatsgebühren spielbar
- Vier spielbare Klassen, die sich kaum voneinander unterscheiden
- Umfangreiches Skillsystem

„Action satt, auf lange Sicht aber zu anspruchslos."

Wolfgang Fischer



WAS HABEN WIR GESPIELT? Mehrere Redakteure haben die fertige Verkaufsversion des Spiels ausführlich gezockt. Für einen Blick auf das High-Level-Endgame hat es in der kurzen Zeit aber nicht gereicht.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + *Defiance* wird im High-Level-Bereich etwas anspruchsvoller und auch die Skills gewinnen noch an Bedeutung.
- + Durch den (für 15.4.) angekündigten großen Patch bekommt Trion die technischen Probleme in den Griff.
- + Die Verbindung zwischen TV-Serie und Spiel ist wirklich so eng, wie von Syfy und Trion Worlds angekündigt.
- − Auch der Patch wird die unkomfortablen, umständlichen Menüs nicht komplett umkrempeln.
- − Archenfall-Events, PvP und Koop-Missionen werden auch im hochleveligen Spiel nicht taktisch anspruchsvoller.
- − Gegner agieren auch im High-Level-Game nicht intelligenter.

WERTUNGSTENDENZ 0  100

65-73

Eine frei erkundbare Welt, in der es viel zu entdecken und noch mehr zu tun gibt, schnörkellose Shooter-Action, eine große Waffenvielfalt, ein umfangreiches Skillsystem und eine Story, die dank der engen Verbindung zu einer TV-Serie zum Weiterspielen animiert. Klingt vielversprechend, nur mit der Umsetzung hapert es. Der Einstieg ins Spiel ist recht lahm, das Tutorial lässt viele relevante Details einfach aus, die auf Controller ausgelegte Benutzerführung ist auf dem PC unkomfortabel und die Story schwankt zwischen wirr und uninteressant. Die Kämpfe funktionieren ganz gut, bewegen sich wegen der künstlichen Dummheit der Gegner und fehlender Abwechslung aber auf einem durchweg anspruchsarmen Niveau. Was *Defiance* fehlt, sind Höhepunkte. Das Spiel plätschert auf einem ordentlichen Niveau einfach so vor sich hin, nicht zuletzt weil die Item-Hatz nicht das gewünschte Suchtpotenzial entfaltet.

TEST

05/13

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Freut sich auf das Treffen mit echten Legenden:
Ultima-Erfinder Richard Garriott und Al Lowe (*Leisure Suit Larry*) kommen nach Berlin – mehr dazu in der nächsten Ausgabe.
War jung und brauchte Geld:
Genauso wie Wigald Boning, den wir 1996 interviewten. Der warb damals für das Trash-Spiel *Mission Super IQ*. Zitat: „Die CD-ROM kommt – wie der Name schon sagt – aus Rom …". Was man nicht alles beim Stöbern in alten Ausgaben findet …

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



Hat sich neu verliebt:
und zwar dank *Hearthstone* in Kartenspiele. Der Titel, den er auf der PAX-Messe ausführlich anspielen durfte, hat ein abartig hohes Suchtpotenzial.
Spielt derzeit:
der Reihe nach alle guten Spiele, die ein „Shock" im Titel tragen, auch wenn man bei *System Shock* echt Augenkrebs kriegt.
Würde seine Seele verkaufen:
für eine Eintrittskarte zum Champions-League-Finale in London.

Felix Schütz
Redakteur



Hatte Urlaub und spielte:
Luigi's Mansion 2 (3DS), *Age of Empires 2 HD*, *Monster Loves You!*, *Evoland*, *Defiance*, *Anachronox*, *Tomb Raider*, *10.000.000* (Android). Und noch mal *Bioshock Infinite* und *Heart of the Swarm*.
Hat schon wieder Urlaub:
und fliegt für 2 Wochen nach Florida. Sonne, Freizeitparks und jede Menge Kalorien.
Verabschiedet:
seinen alten Mitstreiter Robert und drückt ihm sämtliche Daumen für seine Zukunft. Alle Gute, Admiral!

Stefan Weiß
Redakteur



Fror und schlotterte:
bei -10° Celsius vor Eiseskälte, als er im verschneiten Montreal abseits der *Thief*-Enthüllung nach Geocaches suchte.
Schlich und ballerte sich:
durch eine gemoddete Version des guten alten *System Shock 2*, das auch heute noch viel Spaß macht.
Entdeckte mit:
dem Album *Motherland* von *Pretty Maids* eine seiner Lieblingsbands wieder und hört nun deren Discography bei jeder Gelegenheit.

Matti Sandqvist
Redakteur



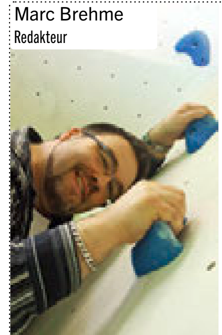
Hatte viel Spaß mit:
Bioshock Infinite, *Dead Space 3*, *Battlefield 3: End Game*, *Homeworld* und *Gears of War: Judgment* (Xbox 360).
Hofft auf mehr Sonne:
damit das Fotografieren im Freien nicht zu einer Tortur wird. Außerdem ist es so langsam an der Zeit, dass die Biergarten- und Grillsaison eröffnet wird.
Freut sich:
auf ein verlängertes Wochenende in seiner Heimat Finnland – mahtavaa!

Peter Bathge
Redakteur



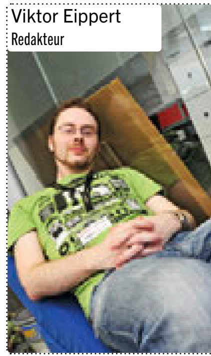
Spielte zuletzt:
Dungeon Siege 3, *I Am Alive*, *Bioshock Infinite*, *Ms. Splosion Man* und *Trials Evolution: Gold Edition*.
Freut sich total:
auf das neue *Thief*, weitere Leser seines Blogs spielintelligenz.wordpress.com und ein paar freie Tage nach der wieder einmal erschöpfenden PC-Games-Abgabewoche.
Wünscht:
dem Ex-Kollegen Robert Horn alles erdenklich Gute im neuen Job!

Marc Brehme
Redakteur



Gelangte …
beim Klettern in einer Boulderhalle zur Erkenntnis, dass ihm das Erreichen von Gipfeln im Achievement-Olymp mehr liegt als das von Kunststofffelsen.
Spielt …
Bioshock Infinite und immer noch *Tomb Raider.* Suchet, so werdet ihr (hoffentlich endlich mal alles) finden!
Freut sich …
über den sehr frühen Bundesliga-Titel und hofft, dass bis zum Sommer noch zwei weitere folgen. #FCB

Viktor Eippert
Redakteur

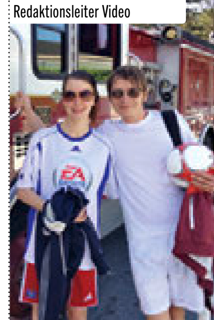



Durchstöbert:
gemeinsam mit der Freundin die umliegenden Möbelhäuser nach schicker Einrichtung für die neue Wohnung. Was für eine Odyssee!
Hängt schon wieder:
an *Civ 5* und freut sich schon auf das künftige Add-on *Brave New World*. Mehr *Civ*-Futter ist immer gut.
Grüßt ganz herzlich:
den Robert und wünscht ihm alles erdenklich Gute auf seinem weiteren Weg. Mach's gut, Rob!

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Fällt auf:
dass er bisher fünf Versionen von *Sim City* (inkl. *SimCity Deluxe iPad*) erworben hat, und kommt sich darum ein wenig komisch vor.
Fällt ein:
dass es langsam Zeit wird, den Jahresurlaub zu planen, und überlegt, welches Land er diesmal heimsuchen sollte.
Fällt um:
wenn er die Benzinpreise sieht, Post vom Finanzamt bekommt oder seinen Kontostand kontrolliert.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter Video



Liebt es …
in San Francisco Fußball zu spielen – dieses Wetter, diese Kulisse, diese Kicker!
Grüßt …
an dieser Stelle die beiden wohl einzigen PC-Games-Leser Irlands – Dom und Capo, ich freue mich drauf, euch mal kennenzulernen!
Fliegt außerdem …
gerade ganz schön viel um den Erdball und in den Norden. Aber hey, was sich lohnt, das lohnt sich eben!
Ist zudem …
sehr selig!



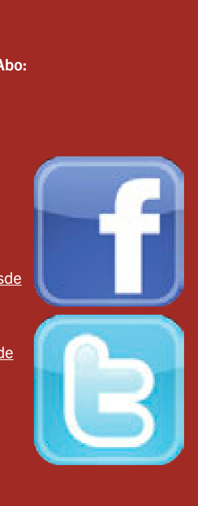
SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de



Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

TOP-THEMEN

ACTION
RESIDENT EVIL 6



Survival-Horror für die Generation *Call of Duty*: Die einst beliebte Gruselschocker-Reihe mutiert mit dem sechsten Teil zu einem mittelmäßigen Ballerspiel. Eine öde Story, viele Wiederholungsmomente und eine halbgare PC-Umsetzung ziehen die Wertung von *Resident Evil 6* unter die 70er-Schmerzgrenze.

ACTION
TRIALS EVOLUTION: GOLD EDITION



Ähnlich süchtig machend wie auf den Konsolen: Das Bundle aus *Trials HD* und *Trials Evolution* macht auch auf dem PC eine tolle Figur und sichert sich mit reichlich Umfang mühelos unseren Award.



ACTION
SHOOTMANIA STORM

Shootmania Storm vereint einen robusten Mehrspieler-Shooter mit einem komfortablen Karten-Editor. Warum das zwar spaßig, aber längst nicht großartig ist, verrät unser Test.

INHALT

Action

Rollenspiel

Strategie

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0 — Stunden 0–10

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert — Dieser Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 96.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren




Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Von: Matti Sandqvist

Wie skandinavische Möbel möchte dieses Spiel mit seiner Schlichtheit punkten – geht die Rechnung auf?


Die Standard-Waffe im Spiel, der Raketenwerfer, hat vier Schuss und lädt sich automatisch auf.

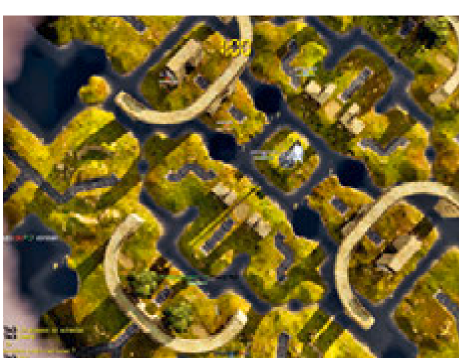
Shootmania Storm

Zerstörbare Umgebungen, ein motivierendes Klassensystem, riesige Maps, massig unterschiedliche Waffen und eine Fahrzeugauswahl jenseits von Gut und Böse – das sind nur einige Stärken, mit denen *Battlefield* seinem Erzrivalen *Modern Warfare* Paroli bieten möchte. Nadeo Studio, das sich einen Namen mit der *Trackmania*-Reihe gemacht hat, will nun mit einem ganz anderen Ansatz punkten: Sein Online-Shooter *Shootmania Storm* verzichtet auf die meisten Genrestandards der letzten fünf Jahre und kommt stattdessen mit einer Spielmechanik daher, die man von Titeln aus den späten Neunzigern kennt, etwa der *Unreal Tournament*-Reihe. Wer also auf puristische Gefechte steht, in denen es nur auf schnelle Reflexe und gutes Zielen ankommt, der sollte sich in *Shootmania Storm* pudelwohl fühlen. Nach einem Einzelspielermodus suchen Sie hier jedoch vergeblich.

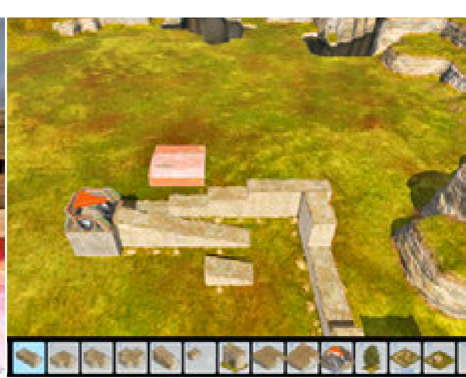
Lego-Shooter

Wie *Trackmania 2* ist *Shootmania Storm* ein grandioser Baukasten für Kreative. Ihnen steht ein leicht zu bedienender Karten-Editor zur Verfügung, womit Sie nicht nur große Maps innerhalb weniger Stunden basteln, sondern auch eigene Mehrspieler-Modi kreieren dürfen. Sie können zum Beispiel eigene Spielregeln definieren, Waffen erstellen und selbst die passende Hintergrundmusik aussuchen. In der Beta-Phase, in der zwei Teams eine Art amerikanisches Football inklusive Ballpässen spielen, hat die Community mit dem Editor etwa einen Modus samt passenden Karten gebaut. Varianten, in denen es wie in einem Rennspiel darum geht, als Erster von A nach B zu gelangen, sind ebenfalls mit an Bord.

Die Community ist also fleißig und erweitert *Shootmania* um viele abwechslungsreiche Inhalte. Das Gleiche kann man leider nicht von den Modi sowie Maps – und schon gar nicht von den Waffen – sagen, die Nadeo dem Spiel beigesteuert hat. Bis auf wenige Ausnahmen sind die Karten groß und symmetrisch aufgebaut, was bis auf das recht generische Aussehen an sich positiv zu bewerten ist. Schlecht und auf lange Sicht demotivierend dagegen ist, dass die Umgebungen


Die von den Entwicklern mitgelieferten Karten sind symmetrisch aufgebaut und bieten fast nie Abkürzungen oder Verstecke.

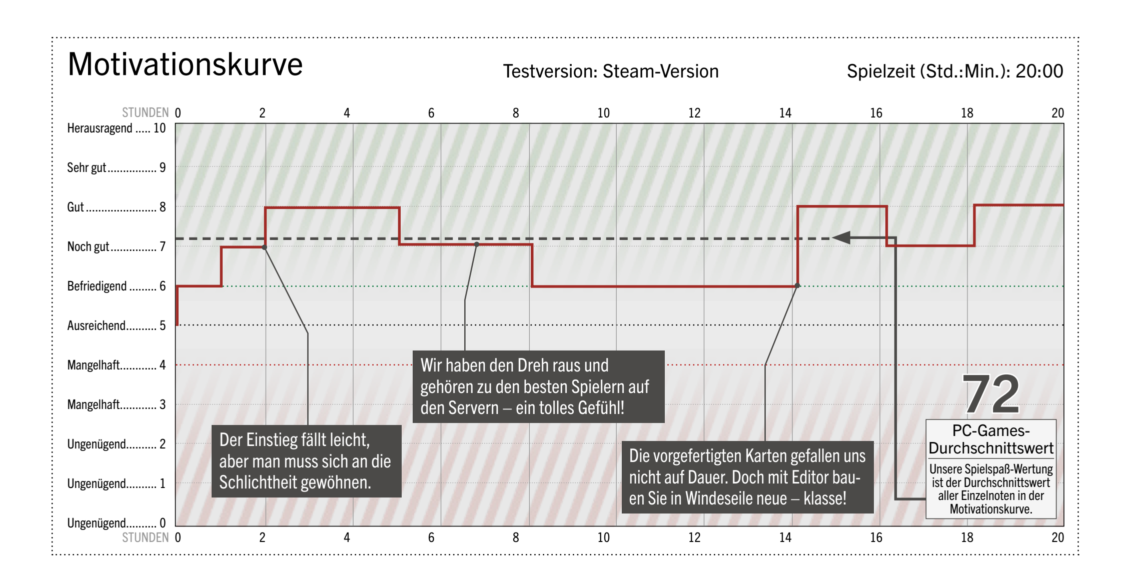

In einigen Modi müssen Sie mit einem langsamen Raketenwerfer gegen ultrapräzise Railguns kämpfen.


Mit dem Editor lassen sich nicht nur aufwendige Karten innerhalb weniger Stunden basteln, sondern auch ganze Spielmodi.

MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*

„Ich mag schlichte Spiele mit guten Ideen, aber *Shootmania* ist mir auf Dauer zu puristisch."

Den Ansatz, dass sich ein Ego-Shooter statt Hunderter unnötiger Features auf das Wesentliche beschränkt, finde ich lobenswert. Schließlich bereiten mir Spiele wie *Quake Live* noch heute richtig viel Spaß. *Shootmania Storm* macht alles in Ansätzen richtig und bietet wegen den von Spielern selbst erstellen Modi viel Abwechslung. Doch die Karten, die von den Machern selbst stammen, eignen sich meines Erachtens nicht für E-Sport-Ligen. Zudem wünsche ich mir Maps, in denen man auch mal taktisch vorgeht und zum Beispiel Abkürzungen oder Verstecke ausnutzt. Eine etwas größere Auswahl an Waffen und eine höhere Spielerzahl hätte – trotz des puristischen Ansatzes – auch nicht geschadet.

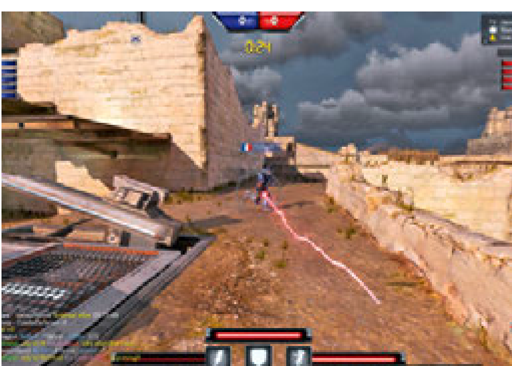


kaum Abkürzungen oder schwer erreichbare Positionen beinhalten. Da zudem die Spielvarianten bis auf zwei Ausnahmen nur Standardkost sind, dürfte sich *Shootmania* für alle Freunde von taktischen Finessen bereits nach einigen Stunden etwas stumpfsinnig anfühlen. Obendrein ziehen Sie lediglich mit einem Schießeisen – zumeist einem langsamen Raketenwerfer ohne Flächenschaden – und zwei Lebensenergiepunkten in die Schlacht. In anderen Spielvarianten steht Ihnen eine Railgun zur Verfügung und in Tunneln dürfen Sie aus unerklärlichen Gründen einen Granatwerfer verwenden, dessen Projektile an Wänden haften.

Nicht ganz sportlich

Zugegeben, die Macher wollten *Shootmania* so puristisch wie möglich halten und so ein E-Sport-taugliches Spiel erschaffen. Doch auch für die virtuellen Ligen dürfte der Titel derzeit aufgrund von Balancing-Problemen wie schlecht gesetzten Spawn-Punkten nur bedingt geeignet sein. Die innovativen Modi, zum Beispiel Elite und Joust, sind ebenfalls keine Turniervarianten, sondern eher für kurzweilige Gefechte für zwischendurch gut. So muss sich in Elite ein Spieler gegen drei andere behaupten, ist aber im Gegensatz zu seinen Verfolgern mit einer Railgun statt eines Raketenwerfers ausgestattet. Im Joust-Modus fechtet man ein Duell gegen einen Mitspieler aus. Ihre Waffe lädt sich jedoch nicht wie sonst automatisch auf, sondern muss an einem Turm aufmunitioniert werden. Die beiden Modi sind zwar erfrischend anders, wirken jedoch längst nicht so durchdacht wie die Mehrspieler-Parts von *Modern Warfare* oder *Battlefield*.

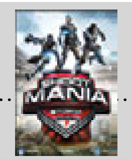
Grafisch gehört *Shootmania* aufgrund mangelnder Details zwar nicht zu der Oberklasse der Ego-Shooter, läuft dafür aber bereits auf Einsteiger-PCs absolut flüssig und sieht dabei recht hübsch aus. Bemerkenswert ist zudem, dass das Spiel Genre-untypisch gänzlich ohne Blut auskommt. ❑


Mit der Railgun schalten Sie Feinde mit einem Treffer aus. Mit dem Raketenwerfer müssen Sie den Gegner auch nur zweimal erwischen.


Im Joust-Modus können Sie Ihre Waffe nur an Türmen aufladen, verkraften aber sieben Treffer.

SHOOTMANIA: STORM

Ca. € 20,-
10. April 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Nadeo Studio
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kontobindung mit Maniaplanet, einer Online-Plattform des Entwicklers Nadeo

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Veraltete Präsentation, die aber nie störend wirkt und zudem selbst auf Einsteiger-PCs flüssig läuft
Sound: Belanglose Hintergrundmusik, langweilige Soundeffekte und keine Sprachausgabe
Steuerung: Abgespeckte Shooter-Steuerung, da Sie keine Waffen wechseln, zielen oder sich knien können

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier von den Entwicklern beigesteuerte Modi mit einigen Spezialvarianten. Spieler können zudem selbst eigene Modi mit dem Editor kreieren und online stellen.
Zahl der Spieler: Je nach Modus; zurzeit maximal 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 1,5 GHz Single Core CPU, 1 GB RAM, Intel-HD-2000-Grafikkarte mit 256 MB Speicher und 2 GB freier Festplattenplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Obwohl *Shootmania Storm* ein Ego-Shooter ist, kommt das Spiel komplett ohne Blut oder andere Gewaltdarstellung aus und ist somit auch für jüngere Spieler geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir haben sowohl die Beta- als auch die finale Version ausgiebig gespielt. Bis auf das automatische Matchmaking (auf bestimmten dafür ausgelegten Servern) ist das Spiel fehlerfrei. Auch mit Abstürzen oder anderen technischen Schwierigkeiten hatten wir keine Probleme.

PRO UND CONTRA

- \+ Einfach zu handhabender Editor, mit dem sich sogar neue Spielmodi erstellen lassen
- \+ Abwechslungsreiche, von Spielern selbst erstellte Spielmodi
- \+ Präzise und eingängige Steuerung
- − Detailarme Präsentation
- − Nur eine Waffe pro Gefecht
- − Die von den Entwicklern beigesteuerten Karten bieten keine Abkürzungen oder Verstecke.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

Trials Revolution: Gold Edition ist ein gelungener Mix aus Geschicklichkeit und Action. In einigen Levels kracht und rumst es gewaltig.

Trials Evolution: Gold Edition

Von: Michael Magrian/
Marc Brehme

Stunts der besonderen Art: Haben Sie die Zweirad-Parcours des Moto-cross-Hits drauf?

Nach doch recht langer Abstinenz auf dem heimischen Rechner hat der Entwickler RedLynx nach dem 2008 erschienenen *Trials 2: Second Edition* endlich einen Nachfolger für den Motocross-Hit veröffentlicht. Mit der *Trials Evolution: Gold Edition* erhalten Sie die beiden zuvor auf Xbox 360 erschienenen Titel *Trials HD* und *Trials Evolution* für den PC. In diesem Bundle erwarten Sie 129 individuelle Rennstrecken aus den verschiedensten Szenarien an Orten wie Lagerhallen, Fabriken, Wäldern oder Hügellandschaften.

Ab in die Fahrschule!

Zu Beginn werden Sie mit einer von vier sogenannten Lizenzprüfungen sanft an die Spielmechanik herangeführt. Sie kontrollieren Ihr Motorrad lediglich durch Gas, Bremse und das Vor- oder Zurückneigen des Fahrers. Haben Sie diese Prüfung abgeschlossen, dürfen Sie sich an die ersten noch sehr einfachen Rennen wagen. Die Aufgabe lautet, das Ziel mit möglichst wenigen Stürzen und möglichst schnell zu erreichen.

Unterwegs sind Sprünge zu absolvieren und Hindernisse zu überwinden. Landen Sie doch einmal ungeschickt und ein Sturz ist unvermeidbar, werden Sie auf den letzten Checkpoint im Level zurückgesetzt. Diese sind zahlreich angelegt und immer fair gesetzt, sodass Sie im Fall des Scheiterns jeweils nur kurze Abschnitte wiederholen müssen. Erreichen Sie das Ziel, wird basierend auf Ihrem Ergebnis für diese Strecke eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille verliehen. Mit diesen Medaillen wird nicht nur die nächste Lizenzprüfung mit fortgeschrittenem Schwierigkeitsgrad freigeschaltet, sondern Sie erhalten auch weitere Motorräder, deren Werte sich in Geschwindigkeit, Beschleunigung, Wendigkeit und Niveau unterscheiden.

Herausforderung angenommen

Während die Kurse anfangs noch einsteigerfreundlich sind, ist die Lernkurve recht steil. Bei schweren und extremen Strecken können es schon mal 50 Wiederholungen



Die Motorräder können optisch individuell angepasst werden, spielerische Auswirkungen hat das aber nicht.



Einige *Trials*-Strecken erinnern optisch an den Stil anderer Spiele oder Filme, wie etwa *Limbo* oder *Sin City*.



Die Technik-Arena bietet eine Vielfalt an teils lustigen und absurden Spielmodi. Hier müssen Sie etwa eine Kugel sicher ans Ziel transportieren.

Die Stunts erfordern jede Menge Feingefühl und werden anfangs häufig schiefgehen. Übung macht den Meister.

werden, bis Sie überhaupt das Ziel erreichen, geschweige denn eine Goldmedaille dafür erhalten. Aber genau das ist der Suchtfaktor in diesem Spiel, denn es ist nicht frustrierend, sondern animiert Sie, es immer und immer wieder zu versuchen, und überflutet Sie mit Glückshormonen, wenn Sie ein scheinbar unüberwindbares Hindernis dann doch gemeistert haben.

Im Gegensatz zu den *Trials HD*-Strecken bieten die neueren aus *Trials Evolution* zusätzlich auch Skriptsequenzen. Wenn Sie eine gewisse Stelle im Level passieren, kann plötzlich alles hinter Ihnen zusammenfallen oder explodieren. Das macht das Spiel nicht nur optisch attraktiv, sondern erweitert die Rennen auch spielerisch, denn der Level kann sich während der Fahrt durch diese Ereignisse dynamisch ändern.

Neben den üblichen Strecken enthält das Spiel auch die Technik-Arena. In dieser müssen ungewöhnliche Aufgaben gemeistert werden, wie etwa eine Kugel balancieren oder auf Skiern eine möglichst weite Strecke zurücklegen. Für das Erreichen der Vorgaben erhalten Sie wiederum Medaillen.

Individuelle Ausstattung

Neben Plaketten verdienen Sie auch Geld, das Sie für optische Kleinigkeiten wie beispielsweise Kleidung und neue Felgen ausgegeben können. Außerdem können Sie für jedes Teil eine Wunschfarbe wählen. Dieses Feature bietet zwar keine besseren Werte, ermöglicht aber ein wenig individuelles Design Ihres Gefährts und Ihrer Gegenstände.

Mehrspieler für mehr Spaß

Im Mehrspieler-Modus von *Trials Evolution* können Sie im lokalen Netzwerk oder in Online-Matches mit bis zu vier Spielern in normalen Zeit-Strecken oder auch in sogenannten Supercross-Rennen antreten. Diese sind typischen Motocross-Rennen nachempfunden; es düsen bis zu vier Spieler über die Pisten und konkurrieren um den Sieg. Mit jedem absolvierten Rennen erhöht sich der Online-Rang Ihres Spielerprofils.

Wenn Sie sich an den Standardstrecken sattgesehen haben, sollten Sie einen Blick auf den Streckeneditor werfen, den es in einer Lite- und einer Profiversion gibt. Er ist extrem umfangreich und bietet nicht nur die Möglichkeit, selbst Strecken zu bauen, sondern auch komplett neue Spielmodi zu erstellen. In Sachen Design sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt.

Die frisch erstellten Pisten, die auch im Mehrspielermodus verfügbar sind, können Sie anderen Spielern anbieten – oder auch selbst in der Streckenzentrale die Kreationen der Community ausprobieren und bewerten. Klasse! ❑

MEINE MEINUNG |

*Michael Magrian**

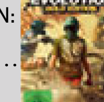


„Bombastische Action mit Suchtfaktor."

Schon auf der Xbox 360 hat RedLynx bewiesen, dass ein Spiel erfolgreich sein kann, welches dem Spieler alles abverlangt. Vor allem die letzten Strecken im Einzelspielerteil setzen eine gewisse Frustresistenz voraus. Gerade das macht aber den Zauber von *Trials Evolution: Gold Edition* aus. Hier wird Ihre Verbissenheit schlussendlich mit einem Hochgefühl belohnt, das nur wenige Spiele vermitteln können. Selbst nachdem man alle Strecken des Entwicklers absolviert hat, ist das Spiel noch bei Weitem nicht ausgeschöpft. Die einfallsreichen Aufgaben, vor die Sie in der Technikarena gestellt werden, sind anspruchsvoll und sorgen dank der schrägen Themen für den ein oder anderen Lacher. Zudem lebt das Spiel auch von seiner sehr aktiven Community. In der Streckenzentrale finden Sie etwa ungewöhnliche Level mit *Tron*-ähnlicher Optik oder einfallsreiche frische Modi, die so nicht im Grundspiel zu finden sind. Durch den steten Nachschub der Community überrascht das Spiel immer wieder mit neuen Möglichkeiten und spaßigen Einlagen. Auch wenn in Sachen Grafik und Performance noch etwas Feinschliff fehlt, bieten der Umfang und der Ideenreichtum Spaß für unzählige Stunden.

*Michael Magrian ist Trainee bei PC Games.

TRIALS EVOLUTION: GOLD EDITION



Ca. € 20,-
21. März 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: RedLynx
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Accountbindung und Online-Aktivierung bei Uplay; Weiterverkauf nicht möglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke Levels und Lichteffekte, aber teils dürftige Texturen
Sound: Gute Motoren-Sounds, guter Soundtrack mit knackiger Musik
Steuerung: Komfortable und präzise Steuerung auch mit der Tastatur, dennoch Controller empfohlen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Supercross auf speziellen Strecken, Trials und Hardcore-Trials auf Einzelspieler- und Download-Strecken lokal (Splitscreen) oder online
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

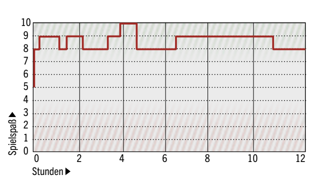
Minimum: Core 2 Duo mit 2,6 GHz bzw. Athlon 64 X2 mit 3 GHz, 2 GB RAM, Direct-X-10-Grafikkarte mit 512 MB
Empfehlenswert: Quad-Core-CPU, 4 GB Ram, Direct-X-11-Grafikkarte mit 1 GB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Spiel gibt es keine Gewaltdarstellung, dafür aber unblutige Ragdoll-Effekte Ihrer Spielfigur bei Unfällen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion v1.02
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Der Test verlief bugfrei. Das Spiel läuft weniger flüssig als die Xbox-Version und ruckelt teilweise etwas – vor allem auf schwächerer Hardware.

PRO UND CONTRA

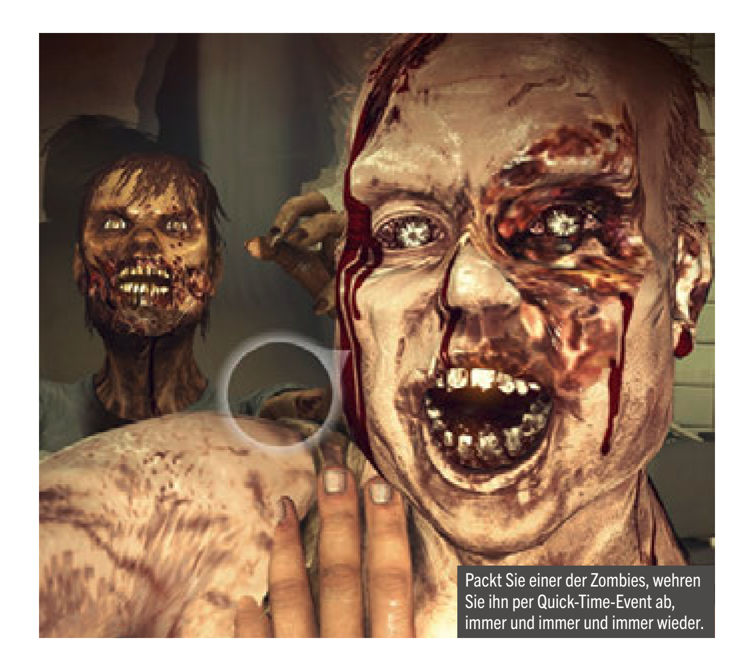
- ➕ Sehr gutes und abwechslungsreiches Strecken-Design
- ➕ Riesiger Umfang
- ➕ Tolle Skriptsequenzen gestalten Strecken dynamischer.
- ➕ Top Soundtrack und Motorenklang
- ➕ Präzise Steuerung mit Controller durch analoge Tasten …
- ➖ … die bei Tastatur-Steuerung fehlen und Situationen erschweren
- ➖ Nur mit High-End-Hardware ohne Leistungseinbrüche spielbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

Von: Sascha Lohmüller

Comic, TV-Serie und Adventure-Reihe sind ein Hit – der Ego-Shooter aber nicht.



Packt Sie einer der Zombies, wehren Sie ihn per Quick-Time-Event ab, immer und immer und immer wieder.

The Walking Dead: Survival Instinct

Was ist das Nervigste, was auf einem Jagdausflug mit der Familie passieren kann? Zombies, die den Herrn Papa auffressen und Onkel Jess infizieren. Der einzig Unversehrte ist der Sohnemann, Daryl Dixon, in dessen Rolle Sie in *Survival Instinct* schlüpfen. Kenner haben es längst erkannt: Der erste Shooter im *The Walking Dead*-Universum spielt vor den Ereignissen der TV-Serie. Wer jetzt jedoch auf ein spannendes Prequel hofft, das sich qualitativ auf dem Niveau der Comics, der TV-Adaption oder aber der Adventure-Reihe bewegt, hofft vergebens.

Left 4 Schnarch

Denn auch wenn Daryl und sein Bruder Merle von den Originalschauspielern synchronisiert wurden, kommt nicht mal ansatzweise so etwas wie Serien-Feeling auf. Schlimmer noch, dramaturgisch ist *Survival Instinct* so ziemlich das Schlechteste, was uns in der letzten Zeit untergekommen ist. Der Onkel verwandelt sich in einen Zombie und Daryl muss ihn töten? Das kommentiert der Hauptcharakter lediglich mit „Jess? Oh no!“, bevor der Ladebildschirm Sie in die nächste Mission katapultiert – Storytelling aus der Designhölle.

Das grundsätzliche Gameplay-Gerüst ist dabei sogar entsprechend. Sie reisen mit gekaperten Autos quer durch die USA und sammeln unterwegs Überlebende, Essen, Waffen sowie Benzin auf. Zu den rund zehn Hauptmissionen (je nach eingeschlagenem Weg) gesellen sich zufällig generierte Nebenmissionen. Während der Hauptmissionen können Sie Ihre Kameraden auf die Suche nach Vorräten schicken und sie sogar mit unterschiedlichen Waffen ausrüsten. So weit, so nett. Allerdings hapert es an der Umsetzung. Die Hauptstory ist langweilig erzählt und höhepunktarm, die Nebenmissionsschauplätze wiederholen sich schnell, und falls einer Ihrer Begleiter bei einer Sammelaktion umkommt, ist das dem Spiel gerade mal einen Menüeintrag wert. Es kommt einfach keinerlei Stimmung oder Atmosphäre auf, sondern lediglich gähnende Langeweile.

Gleiches gilt für das Spielgeschehen. Zwar funktioniert die Steuerung grundsätzlich, aber die Gefechte mit den Untoten erzeugen weder Spannung noch Spielspaß. Sie rennen oder schleichen einfach durch eng gesteckte, mit unsichtbaren Grenzen versehene Areale, schalten die (mitunter aus dem Nichts respawnenden) Zombies aus und sammeln die Missionsziele ein. Auch die KI der Gegner nervt. Klar, wir reden hier von Untoten, aber selbst die sind normalerweise nicht so dämlich wie in *Survival Instinct*. Sie rennen stur vor kniehohe Absperrgitter, sind zu blöd, Sie auf Autodächern zu erreichen, und bleiben auch schon mal an geöffneten Türen hängen. Fazit: Finger weg! ❑

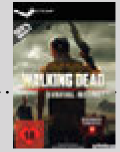
MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*



„Lizenz-Verwurstung der üblen Sorte“

Eigentlich dachte ich, die Zeiten des (Pardon!) Lizenzschrottes wären vorbei. Falsch gedacht. *Survival Instinct* hat mit der Comic-Reihe und der TV-Serie nur das Setting und zwei Protagonisten gemein. Der Rest – Storytelling, Gameplay, Grafik, KI – versinkt im allertiefsten Mittelmaß. In einigen Szenen fühlte ich mich gar komplett von den Entwicklern verschaukelt, etwa wenn ich Zombiehorden mal wieder in aller Seelenruhe ausknipsen konnte, während ich von einem Aluminium-Absperrgitter „geschützt“ wurde. Nein, Spaß macht *Survival Instinct* wirklich nicht und selbst hartgesottene Zombie- oder *The Walking Dead*-Freunde sollten sich den Kauf besser dreimal überlegen.

THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT



Ca. € 50,-
22. März 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Terminal Reality
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto für das Spiel.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Mittelprächtige Zombie-Modelle, hässliche Umgebungsgrafik, nette Lichteffekte
Sound: Englische Originalsprecher, Musik und Soundeffekte unaufdringlich
Steuerung: Standard-Shooter-Steuerung per Maus und Tastatur, nervige Quick-Time-Finisher

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: -
Zahl der Spieler: -

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

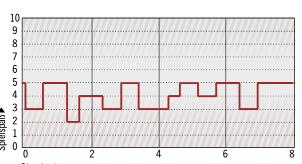
Minimum: Intel Core 2 Duo E 4300 2.0 GHz/AMD Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Radeon HD 4870/Geforce 8800 GT (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: Phenom II X4 940 BE/Core 2 Quad Q6600, 4 GB RAM, Radeon HD 6870/Geforce GTX 460

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Den Zombies lassen sich Gliedmaßen abschießen und auch die Nahkampf-Finisher sind nichts für schwache Nerven. In Kinderhände gehört das Spiel daher nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Abseits der miserablen KI fielen uns keine Bugs auf. Abstürze hatten wir keine zu verzeichnen. Und selbst wenn, wären wir nicht böse drum gewesen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Daryl und Merle wurden von den TV-Schauspielern synchronisiert.
- ➕ Es gibt Zombies.
- ➖ Technisch veraltet
- ➖ Storytelling und Charakterentwicklung sorgen für gähnende Langeweile.
- ➖ KI funktioniert nur bedingt und hat mit regelmäßigen Aussetzern zu kämpfen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **41**

Von: Peter Bathge

Auf der Suche nach dem Spielspaß wurden wir auch bei maximalem Zoomfaktor nicht fündig.

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel



Abseits einiger hübscher Landschaften und Waffenmodelle regiert die grafische Eintönigkeit.

Gelegentlich schalten Sie durch Schüsse auf Granaten oder Benzintanks mehrere Feinde auf einmal aus.

Krude Zwischensequenzen erzählen die vorhersehbare Handlung um Held Anderson.

Sniper: Ghost Warrior 2

Ihnen war *Homefront* zu lang? Die Grafik von *Call of Juarez: The Cartel* zu bombastisch? *Serious Sam 3* zu komplex? Dann ist *Sniper: Ghost Warrior 2* Ihr Traumspiel! Das ist ultrakurz, trotz Cryengine 3 technisch veraltet und traut Ihnen nicht einmal zu, die Pixel-Opposition ohne riesige Zielscheiben über deren Köpfen zu treffen.

Der Spieler an der kurzen Leine

Die Handlung? Hat irgendetwas mit Biowaffen zu tun. Die Charaktere? Sind völlig belanglos und wenig sympathisch. Das Spiel? Ist glücklicherweise nach viereinhalb Stunden auch schon wieder vorbei. Länger hätten wir das strunzlineare Leveldesign auch nicht ausgehalten! Die Macher sind dabei so dreist, Ihnen mit ansehnlichen Panoramen spielerische Freiheit vorzugaukeln – nur um Sie schroff mit einer „Kehren Sie zurück in den Missionsbereich!"-Meldung anzufahren, wenn Sie auch nur einen Zentimeter vom vorgezeichneten Pfad abweichen.

Ihr KI-Partner schleust Sie von einer Level-Ausbuchtung zur nächsten, wo Sie immer wieder aufs Neue ein maues Tontaubenschießen durchexerzieren: Ausgerüstet mit einem vorgegebenen Scharfschützengewehr aus einer Reihe von nahezu unterschiedlosen Knarren und einer schallgedämpften Pistole knipsen Sie das Lebenslicht Dutzender Widersacher aus.

Das ist nur im höchsten von drei Schwierigkeitsgraden milde unterhaltsam. Auf „Einfach" und „Normal" verzeichnet das Spiel nämlich nicht nur automatisch alle Feinde und deren Blickrichtung auf Ihrer Karte, sondern markiert den nächsten zu erledigenden Widerling auch noch mit einer auffälligen Zielscheibe, blendet eine Zielhilfe ein und stellt Ihnen einen Zeitlupenmodus zur Verfügung. Wenn Sie hier daneben schießen, brauchen Sie definitiv eine stärkere Brille. Oder ein Teleskop.

Tomaten auf den Argusaugen

Dass die Gegner-KI miserabel ausfällt, ist angesichts der anderen Mängel des Spiels fast schon als Lappalie zu bezeichnen: Feinde laufen Ihnen wie aufgeschreckte Hühner blindlings vor die Flinte, wenn Sie durch einen Fehlschuss deren Aufmerksamkeit erregen. Gleichzeitig treffen die computergesteuerten Unholde aber aus Hunderten Metern Entfernung mit ihren Sturmgewehren ins Schwarze und erkennen Sie selbst durchs dichteste Buschwerk. Mildernde Umstände, die uns ähnlich fragwürdiges KI-Verhalten in *Call of Duty* verzeihen lassen, kommen in *Sniper: Ghost Warrior 2* nicht zum Tragen: Die Inszenierung fällt hölzern aus und spielerische Abwechslung suchen Sie hier vergebens. ❑

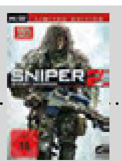
MEINE MEINUNG |
Peter Bathge



„Meilenweit am Ziel vorbei!"

In Multiplayer-Shootern rege ich mich häufig über Camper und Sniper auf, die mein Alter Ego aus der Entfernung erledigen. Nachdem ich *Sniper: Ghost Warrior 2* gespielt habe, bemitleide ich diese vereinsamten Scharfschützen nur noch: Wenn so der Alltag eines Elite-Soldaten aussieht, bin ich froh, einst den Wehrdienst verweigert zu haben. Kreative Problemlösungen und eigenständiges Denken sind hier unerwünscht!

SNIPER: GHOST WARRIOR 2
Ca. € 38,-
15. März 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: City Interactive
Publisher: City Interactive
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine aktive Internetverbindung zur Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ordentliche Lichteffekte, grobe Texturen und Animationen
Sound: Lausige deutsche Sprachausgabe, triste Musikuntermalung
Steuerung: Genretypisch mit WASD-Maus-Kombination, frei belegbar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Team-Deathmatch auf zwei eintönigen Karten; kein Levelsystem; LAN-Modus enthalten
Zahl der Spieler: 4 bis 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

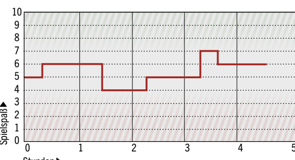
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2 GHz/Athlon 64 X2 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon 4830

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Sie erledigen Gegner mit gezielten Schüssen auf Kopf und Körper. Blut spritzt und eine spezielle Verfolgerkamera zeigt Einschläge gelegentlich aus nächster Nähe.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung 1.04
Spielzeit (Std.:Min.): 04:30



An zwei Stellen lösten Skripts nicht aus, wodurch KI-Kompagnons die Arbeit verweigerten. Ein Neuladen des Spielstands schaffte Abhilfe.

PRO UND CONTRA

- ➕ Solides Waffengefühl
- ➕ Passable Umgebungsgrafik
- ➕ Schleichsequenzen versprühen gelegentlich Spannung
- ➖ Nur auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ansatzweise fordernd
- ➖ Penetrante Gegnermarkierungen
- ➖ Abwechslungsarme Schlauchlevels
- ➖ Behämmerte, unglaubwürdige KI
- ➖ Vorhersehbarer Plot
- ➖ Unzeitgemäße Animationen
- ➖ Unfreiwillig komische deutsche Sprachausgabe
- ➖ Mickriger Umfang
- ➖ Lustlos angetackerter Online-Modus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **54**

Der Splitscreen-Modus verschwendet viel Bildschirmplatz, bietet aber den meisten Spielspaß im lokalen Zuammenspiel mit einem Freund.

1 Die Leon-Kampagne versucht, Gruselstimmung zu erzeugen – und versagt auf ganzer Linie.

2 Die ständige Präsenz einer zweiten Spielfigur und der klare Koop-Fokus schaden der Atmosphäre.

Resident Evil 6

Von: Peter Bathge

Wenn der Überlebenskampf zur tristen Fleißaufgabe verkommt.

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

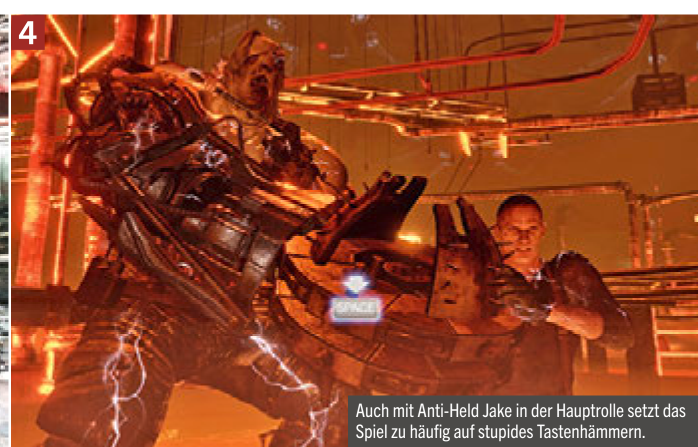
Es gibt PC-Spieler, denen geht Umfang über alles. Wenn die Kampagne eines Spiels nach weniger als zehn Stunden vorbei ist, gilt das diesen Menschen als K.o.-Argument gegen einen Kauf, egal wie famos der kurze Feldzug sein mag, wie brachial gut die Grafik, wie spannend die Story. Gute Nachrichten für diese Fraktion: *Resident Evil 6* bietet reichlich Umfang. Den dazugehörigen Spielspaß verteilt die Ballerorgie aber nur in kleinen Dosen.

Vier gewinnt?

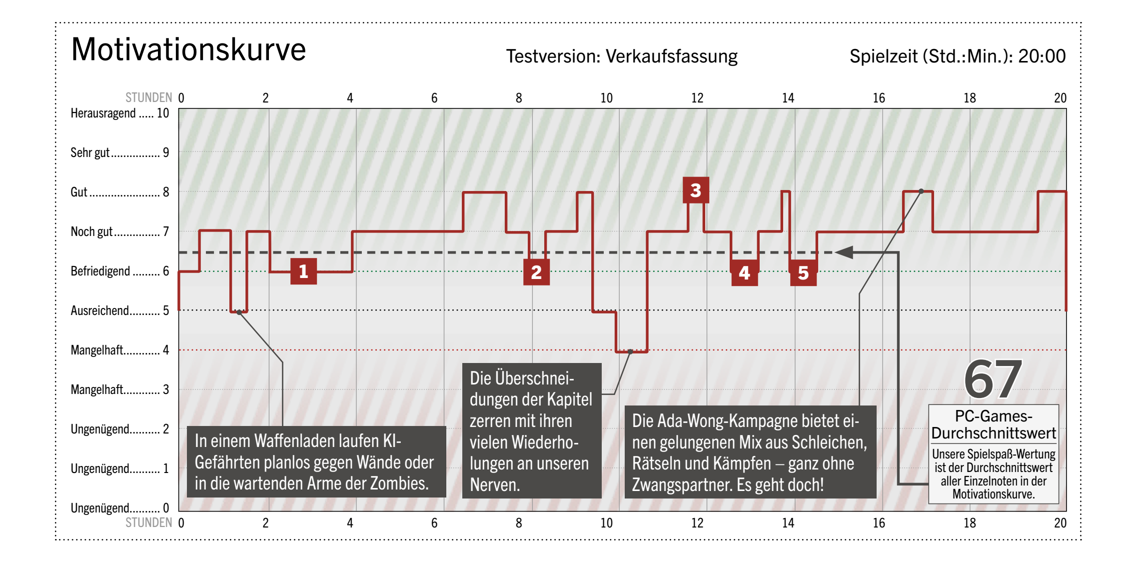
In der Haut von Serienveteranen wie Chris Redfield oder Leon Kennedy sowie sympathischer Anti-Helden namens Jake Muller und Ada Wong hasten Sie in den vier Kampagnen des Spiels durch ausnahmslos lineare Levels. Egal ob Sie sich an Bord eines U-Boots, im fernen China oder auf US-amerikanischem Grund und Boden befinden, Sie haben zwei ständige Begleiter: einen souverän agierenden KI-Partner, im Koop-Modus von einem menschlichen Mitspieler gesteuert, und die behämmerte Hintergrundgeschichte. Die dreht sich um Terrorangriffe mit Biowaffen, die arglose Menschen in Zombies und grässliche Mutanten verwandeln. Dröge Dialoge, ein blasser Bösewicht und ständige an den Haaren herbeigezogene Wendungen degradieren den Plot aber zur Lachnummer. Das Ergebnis ist selbst für *Resident Evil*-Verhältnisse äußerst abstrus.

Alle Kampagnen folgen demselben Erzählstrang, beleuchten ihn


3 Die Chris-Kampagne konzentriert sich auf die gefälligen Ballereien und spielt sich dadurch rasanter.



4 Auch mit Anti-Held Jake in der Hauptrolle setzt das Spiel zu häufig auf stupides Tastenhämmern.



jedoch aus unterschiedlichen Perspektiven. Bei den unvermeidlichen Überschneidungen kommt es zu langweiligen Wiederholungen der gleichen Zwischensequenzen und Bosskämpfe. Die coolen, zuweilen riesigen Zwischengegner sind entgegen allen Gesetzen der Logik nicht totzukriegen und tauchen innerhalb kürzester Zeit mehrmals wieder auf. So viel Recycling mag zwar gut für die Umwelt sein, dem Spielspaß ist es aber nicht zuträglich.

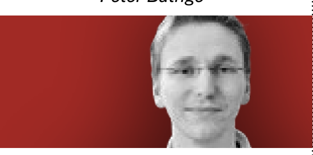
Feuern statt fürchten

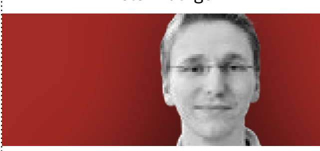
Resident Evil stand einst für gruselige Horror-Action, in der es ums Überleben ging. Teil 6 konzentriert sich auf den Actionpart: Die Schusswechsel fühlen sich dank neuer Bewegungsfreiheit der Protagonisten flüssiger als in den Vorgängern an und ein (hakeliges) Deckungssystem sorgt für eine Spur Taktik in den Feuergefechten. Mit Schieß- und Nahkampfprügeln bearbeiten Sie Widersacher, angesichts deren grotesk verzerrter Formen Sie aber eher in ungläubiges Lachen ausbrechen, anstatt lähmende Furcht zu verspüren. Die ständige Präsenz des KI-Kumpels und ein Mangel an ruhigen Passagen wirken sich zudem negativ auf die Atmosphäre aus. Gelegentliche Rätsel lassen sich an einer Hand abzählen und sind ähnlich anspruchslos wie der Schwierigkeitsgrad im Kampf.

Oft wird der Spielfluss von optisch imposanten Skriptsequenzen unterbrochen, in denen hektisches Tastendrücken angesagt ist: *Resident Evil 6* setzt auf penetrante Quick-Time-Events, bei denen Sie alle paar Minuten die auf dem Bildschirm eingeblendeten Tasten mit Ihren Fingern malträtieren. Mit dem Gamepad ist dieses Buttonmashing noch einigermaßen erträglich, wer aber mit Maus und Tastatur spielt, hat an diesen stupiden Sequenzen aufgrund der eigenwilligen Tastenbelegung keinen Spaß. Die Bedienung leidet zudem unter einer Trägheit, die Präzision kostet, besonders in den monotonen Fahreinlagen. Dazu kommen potthässliche Umgebungstexturen und die unnötig umständliche Inventarverwaltung; alles Indizien für eine schlampige PC-Portierung. ❑

MEINE MEINUNG |

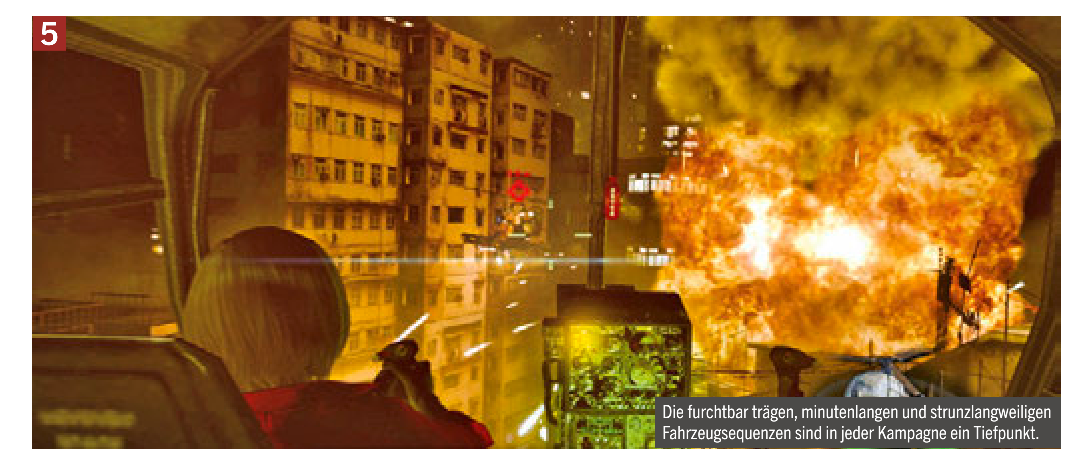
Peter Bathge





„Tumbes Zombie-Schützenfest ohne Biss“

Als am Ende zum vierten Mal der (nicht überspringbare) Abspann von *Resident Evil 6* über meinen Bildschirm flimmerte, atmete ich tief durch. Nicht, weil ich zuvor aufgrund grenzenloser Spannung die Luft angehalten hätte – nein, ich versuchte, mich zu beruhigen, um beim Schreiben dieses Tests nicht wie ein Rohrspatz zu schimpfen. *Resident Evil 6* ist für mich der schwächste Teil der Reihe und wirkt wie ein auf die Schnelle zusammengeschustertes Spiel mit ungewöhnlich vielen Design-Fehlern und technischen Glitches. Trotzdem: Wer einen Freund mit vor den Rechner zerrt, hat an den Gefechten mit teils gigantischen Gegnern durchaus ein paar Stunden lang Freude. Die Kombo aus knackiger Zwei-Spieler-Action und stimmiger Einzelspielerkampagne bekommt aber *Dead Space 3* deutlich besser hin.

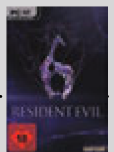


5

Die furchtbar trägen, minutenlangen und strunzlangweiligen Fahrzeugsequenzen sind in jeder Kampagne ein Tiefpunkt.



RESIDENT EVIL 6



Ca. € 28,-
22. März 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Third-Person-Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine einmalige Internetverbindung zur Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Charaktere und Lichteffekte, schäbige Texturen
Sound: Souveräne deutsche Sprecher, beliebig wirkende Musik
Steuerung: Mit Maus und Tastatur unnötig hakelig, besonders im Inventar; das Gamepad ist die bessere Wahl.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kampagne und Söldner-Modus im Koop plus Jagd auf Agenten (online und Splitscreen)
Zahl der Spieler: 2-3

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 5.000+, 2 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD 5830
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9400/ AMD Phenom II X4 965, 4 GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon HD 6950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Zombieköpfe explodieren unter Beschuss, Blut spritzt und menschliche Charaktere beißen grausig animiert ins Gras. Nur für Erwachsene!

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir bemerkten viele grafische Unsauberkeiten im Nahkampf, die aber keine ernsten Folgen hatten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Launige Ballereien
- ➕ Einige imposante Skriptsequenzen
- ➕ Zumeist coole Bosskämpfe
- ➕ Ordentlicher Umfang
- ➖ Blödsinnige Story mit Logiklücken und faden Charakteren
- ➖ Träge Bedienung ohne Komfort
- ➖ Häufiges Bossgegner-Recycling
- ➖ Stupide Quick-Time-Events
- ➖ Langweilige Fahrzeugsequenzen
- ➖ Null Gruselatmosphäre
- ➖ Auf „Normal“ zu leicht
- ➖ Aufgesetztes, unnötiges Skillsystem
- ➖ Hässliche Umgebungstexturen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **67**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **69**

Von: Andreas Schultz / Peter Bathge

Ein schwungvolles Jump & Run, im wahrsten Sinne des Wortes



▲ Anders als bei Mario und Co. sind die Unterwasserlevels ein Höhepunkt. In feuchten Tiefen entspinnen sich rasante Verfolgungsjagden.

◀ Den spaßigen Spinnenfaden setzt Spidy oft ein. Stellen Sie sich darauf ein, viel Zeit in der Luft zu verbringen.

Alien Spidy

Wie Spider-Man benimmt sie sich, die kleine Spinne. Doch während sich Peter Parker in New York von Hochhaus zu Hochhaus schwingt, überquert der außerirdische Spinnling in *Alien Spidy* Pfützen und Dornenfelder. Das Ganze ist allerdings nicht weniger unterhaltsam, nur weil alles viel kleiner ist.

Lustiger Spinnensuperheld

Die Story dieses Jump & Runs ist schnell erzählt: Madam Spidy ist fort und Mister Spidy macht sich auf die Suche – quasi der Standardkonflikt des Genres. Die Fähigkeiten des Helden sind dagegen ungewöhnlich. Neben dem obligatorischen Springen spinnt der Protagonist noch einen Faden, der ihn mit Schwung über Hindernisse katapultiert. Zahlreiche Power-ups wie niedrige Schwerkraft, Luftblase oder Supersprung gehören zu den unverzichtbaren Hilfsmitteln. Verpackt ist die grundsolide Hüpferei in eine quietschbunte 2D-Grafik und wird von witzig-albernen Zwischensequenzen begleitet.

Schnelligkeit und Haltungsnoten

Die Levels sind aufwendig designt und mit unterschiedlichsten Hindernissen und Gegnern gespickt, die für viel Abwechslung sorgen. Oft geht es dabei auch recht rasant zu. Einige Ebenen bieten beispielsweise schnelle Hindernisfahrten mit dynamischen Wechseln zwischen Land- und Unterwasserarealen, die Laune machen. Es reicht aber nicht, bloß das Ende des Levels zu erreichen. Ihre Leistung wird daran gemessen, wie viele der leuchtenden Punkte Sie in kurzer Zeit und mit möglichst wenigen „Neueinstiegen" gesammelt haben. Hierfür erhalten Sie bis zu fünf Sterne pro Level. Später entscheidet die Anzahl der gesammelten Sternchen darüber, ob Spidy zum Bosslevel vorgelassen wird. Das führt dazu, dass Sie einige Ebenen mehrfach meistern müssen, damit die geforderte Menge an Wertungssternen zusammenkommt. Anfangs mag das noch fordernd wirken und zu Höchstleistungen motivieren. Später sorgt dieses Prinzip aber zunehmend für Frustration, denn in der dritten Welt sind bereits zwei Sterne oft nur schwer zu erspielen.

Spinnenseide: Fluch oder Segen?

Die schnellen Schwungfahrten mit Einsatz des Spinnenfadens sind zu Spielbeginn noch die größte Stärke des Spiels. Das richtige Timing beim Verschießen und Loslassen des Fadens erfordert Übung. In späteren Levels wird der Spieler allerdings in feste Choreografien gezwungen, die peinlichste Genauigkeit verlangen, damit am Ende die Anzahl der dringend benötigten Wertungssterne stimmt. Vom anfänglichen Spaß durch den freien Einsatz dieser Mechanik bleibt im späteren Spielverlauf nicht mehr viel übrig. ❑

MEINE MEINUNG | *Andreas Schultz**



„Schwierigkeitstreppe statt Lernkurve"

Streckenweise ist *Alien Spidy* unglaublich dynamisch und spaßig. Sich vom Mistkäfer zur Libelle zu schwingen und direkt danach in eine Unterwasserverfolgungsjagd zu geraten, macht wirklich Laune. Die bunte Spielwelt steckt voller kreativer Ideen. Der dahinter zu vermutende Aufwand wird aber durch den Wiederholungszwang wieder zunichte gemacht. Spätestens, wenn Ihnen von den 60 nötigen Sternen 30 fehlen und Sie sich dabei an Ihrer Leistungsgrenze befinden, vergeht Ihnen der Spaß. Da helfen auch die gut gemeinten Checkpoints nicht weiter. *Alien Spidy* erfindet das Genre nicht neu, ist aber auf jeden Fall ein kurzweiliger Blickfang für Frustresistente.

*Andreas Schultz ist Trainee bei PC Games.

ALIEN SPIDY

Ca. € 10,-
20. März 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run
Entwickler: Enigma
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsche Texte
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto und eine einmalige Internetverbindung zur Installation.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knallig bunte Spielwelt in charmanter 2D-Grafik
Sound: Keine Sprachausgabe. Flotte und albern klingende Musikstücke, deren Stil an den Sound der *Rayman*-Spiele erinnnert
Steuerung: Die Kombination aus Maus und Tastatur ist ziemlich fummelig und daher nicht zu empfehlen. Der Griff zum Gamepad verbessert das Spielerlebnis ungemein.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

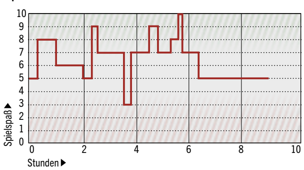
Minimum: Zweikernprozessor mit 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce GT 435M/ Radeon HD 5730M
Empfehlenswert: Zweikernprozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, Nvidia Geforce GT 650/Radeon HD 7750

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Absolut harmlos. Das Spiel verzichtet bei Kontakt mit Bienen, giftigen Pilzen und spitzen Stalaktiten sogar auf eine Todesanimation. Stattdessen wird die Figur zum letzten Checkpoint zurück „gebeamt".

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 09:00



Das Spiel hat oft Probleme, den Spielstand aus der Steam-Cloud zu laden. Ein Neustart sorgt meist für Linderung.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ulkig-bunt inszenierte Geschichte
- ➕ Knackige Boss- und Sonderlevels
- ➕ Rasantes, kreatives und abwechslungsreiches Leveldesign
- ➕ Coole Fäden-Schwungeinlagen …
- ➖ … die Sie in späteren Levels in feste Choreografien zwingen.
- ➖ Starke Sprünge im Schwierigkeitsgrad zwischen den Welten
- ➖ Kleinste Fehler führen zu horrenden Punkteabzügen
- ➖ Nerviger Wiederholungszwang

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **65**

Von: Felix Schütz

Kultspiel in liebloser Neuauflage: Warum *Age of Kings* Besseres verdient hätte.


Dank hoher Breitbildauflösungen (hier 1.980 x 1.080 Bildpunkte) sieht man einen größeren Bildausschnitt als im Originalspiel von 1999. Dadurch geraten Fußtruppen allerdings auch ziemlich klein.


Die schöneren Wassereffekte zählen zu den wenigen grafischen Verbesserungen.


Unverändert gut: Der Aufbau einer Siedlung und die Erforschung neuer Upgrades machen immer noch viel Spaß.

Age of Empires 2: HD Edition

Stolze 14 Jahre nach seiner Erstveröffentlichung findet der Strategieklassiker *Age of Empires 2: Age of Kings* seinen Weg in die Steam-Datenbank – als leicht überarbeitete Neuauflage. Da die Ensemble Studios, die Schöpfer des Originalspiels, bereits 2008 geschlossen wurden, heuerte Microsoft Hidden Path Entertainment (*Defense Grid*) für die *HD Edition* an.

Wenig verbessert

Hinter dem Namenszusatz „HD" verbirgt sich ein schwaches Ergebnis: Statt eines aufwendigen Remakes mit zeitgemäßer Grafik und modernem Design ähnelt *Age of Empires 2 HD* eher einer kostenpflichtigen Widescreen-Mod mit Steam-Support. So unterstützt das Spiel nun hohe Breitbildauflösungen und mehrere Monitore, außerdem wurden bessere Wassereffekte hinzugefügt. Die übrige Optik ist fast identisch mit dem Urspiel und somit hoffnungslos veraltet, versprüht aber immerhin viel Retro-Charme. Leider wurde das Interface nicht verbessert, wodurch sich *Age of Kings* betagter anfühlt, als es nötig wäre. Obendrein neigt das Spiel zu gelegentlichen Performanceeinbrüchen – angesichts der gebotenen Optik schlicht absurd.

Der Multiplayermodus wurde technisch überarbeitet, er umfasst nun eine Spieler- und Mod-Suche über Steam – es wird also kein zusätzlicher Matchmaking-Service wie beispielsweise *Voobly* benötigt. Auch das Bevölkerungslimit lässt sich nun anheben. Allerdings klagen viele Spieler über heftige Lags, einen LAN-Modus gibt's nicht mehr und auch das Lobby-System ist sehr umständlich. Im Test brachten wir kaum brauchbare Online-Partien zustande, die Quickmatch-Funktion führte oft zu Abstürzen. Da muss Hidden Path dringend nachpatchen, immerhin dürfte der Multiplayermodus für viele Spieler der wichtigste Kaufgrund sein!

Unverwüstliches Spielprinzip

Inhaltlich ist das Spiel identisch mit dem Original: Im Einzelspielermodus lenkt man verschiedenste Völker durch mittelalterliche Epochen – die Kampagnen sind zwar öde inszeniert, bietet aber viel Spielzeit, da auch das Add-on *The Conquerors* enthalten ist. Mit schön designten Karten, vielen Bau- und Forschungsoptionen und einer guten Einheitenauswahl machen die ausgedehnten Partien auch heute noch Spaß – zumindest solange man kein „echtes" Remake erwartet. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Eine schwache, überteuerte Neuauflage."

Ich spiele gerne alte Klassiker und bin auch ein großer Fan von Remakes – wenn sie denn gut gemacht sind. *Age of Empires 2: HD Edition* zählt leider nicht dazu. Dass die Grafik fast unverändert ist, stört mich nicht. Dass das Interface jedoch nicht verbessert wurde und es auch sonst keinerlei Neuerungen gibt, ist richtig schade! So spricht das Spiel zwar diejenigen an, die das Original bereits kennen und lieben – doch genau die werden sich auch über den fehlerbehafteten Multiplayermodus ärgern. Bei aller Liebe zu Ensembles kultigem Original: Gute Neuauflagen sehen anders aus.

AGE OF EMPIRES 2: HD EDITION



Ca. € 19,-
9. April 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Hidden Path Entertainment
Publisher: Microsoft Studios
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel ist nur über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die wenigen optischen Verbesserungen fallen nicht ins Gewicht – die 2D-Grafik ist und bleibt veraltet.
Sound: Langweilige Musik und *AoE*-typische Einheitenkommentare
Steuerung: Genau wie im Originalspiel und daher ohne jene Komfortfunktionen, die man aus *Age of Mythology* oder *Age of Empires 3* kennt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 8 Modi, zig Einstellungsmöglichkeiten, aber kein LAN-Modus
Zahl der Spieler: 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

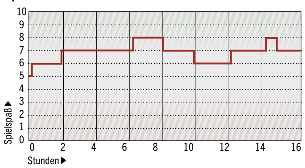
Minimum (Herstellerangaben): 1,2 GHZ CPU, 1 GB RAM, DX9-fähige Grafikkarte, Win XP / Win 7 / Win 8 Pro+

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Kampf kommen Menschen und Tiere relativ unblutig zu Tode, ihre Leichen verwesen danach eine Weile. Das Spiel ist ungeschnitten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Gut spielbarer Solo-Modus (siehe Kurve), doch der Multiplayerpart lief auch nach Release nicht zufriedenstellend.

PRO UND CONTRA

- + Inhaltlich identisch mit dem Original: gute Maps, toller Aufbaupart
- + Reichlich Umfang, auch das Add-on *The Conquerors* ist enthalten
- − Grafisch kaum verbessert
- − Interface nicht überarbeitet
- − Umständliche Mehrspielerlobby
- − Häufige Lags im Multiplayer
- − Keine neuen Inhalte oder Extras
- − Schwankende Performance
- − Mit 19 Euro ziemlich teuer

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **53**



Erhältlich im Appstore unter „MMORE“

Von: Matti Sandqvist

Wem ein Spiel nicht zu komplex sein kann und wer gute Tutorials für überschätzt hält, liegt mit diesem Titel goldrichtig!



Man kann sich nicht über fehlende Grafikdetails im Spiel beklagen. Insbesondere die Gebäude sind aufwendig gestaltet.

Cities in Motion 2

Waren Sie schon mal unzufrieden mit den öffentlichen Nahverkehrsmitteln? Wenn Sie zum Beispiel mal eine dicke Verspätung erlebt haben, deshalb beim Umsteigen die nächste Verbindung verpasst haben und am Ende von Ihrem Chef die Schelte für angebliches Verschlafen anhören mussten, wissen Sie, was wir meinen. Dann dürften Sie vielleicht auch auf die Idee gekommen sein, dass Sie als Leiter der städtischen Transportmittel einen deutlich besseren Job machen würden. Das kleine finnische Entwicklerstudio Colossal Order hat den Traum frustrierter Pendler bereits vor rund zwei Jahren möglich gemacht und eine überaus realistische und hübsche Aufbau-Simulation zum Thema abgeliefert. Der erste Teil hatte jedoch ein schwerwiegendes Problem: Der Einstieg fiel wegen eines unzureichenden Tutorials unheimlich schwer und auch im späteren Spielverlauf musste man sich des Öfteren die Frage stellen, wie nun alles miteinander zusammenhängt.

Ich verstehe nur Bahnhof

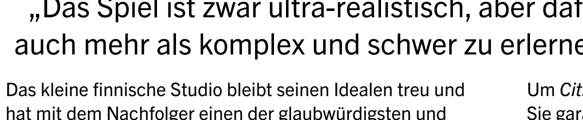
Für den Nachfolger haben die Macher zwar das Tutorial ein wenig verbessert, doch schon in der ersten richtigen Mission ist man trotz der Einführung und vielleicht vorhandenen Genrekenntnissen leicht überfordert. Wir sehen eine riesige Stadt mit Industriegebieten, Wolkenkratzern und Villen- sowie Arbeitervierteln vor uns, die wir wegen der gelungenen Präsentation erst einmal von allen Seiten betrachten. Unsere Aufgabe ist es, 15 Prozent der Metropole mit einem Nahverkehrsnetz abzudecken. Dafür stehen uns Busse, Straßen- und U-Bahnen sowie Wasser-Taxen und eine – wie sich später herausstellen wird – überschaubare Summe an Geld zur Verfügung. Bevor wir die erste Buslinie anlegen, suchen wir zuerst eine passende Gegend aus. Zum Beispiel lohnt es sich, eine Verbindung zwischen einem Angestelltenviertel und Bürokomplexen zu erstellen. Wir bauen also ein Busdepot, sechs überdachte Haltestellen und legen unsere erste Buslinie an. Danach kaufen wir


Wohngebiete mit vielen Rentnern auf der einen Seite, tolle Freizeitangebote auf der anderen Seite – eine lukrative Kombination.


Ab an den Tresen: Nachts sollten Sie die Busse zwischen Studentenwohnheimen und der Innenstadt häufiger verkehren lassen.


Falls Sie sich (noch) keine teuren Brücken leisten können, sind solche Wasser-Taxen eine gute Alternative.

MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*



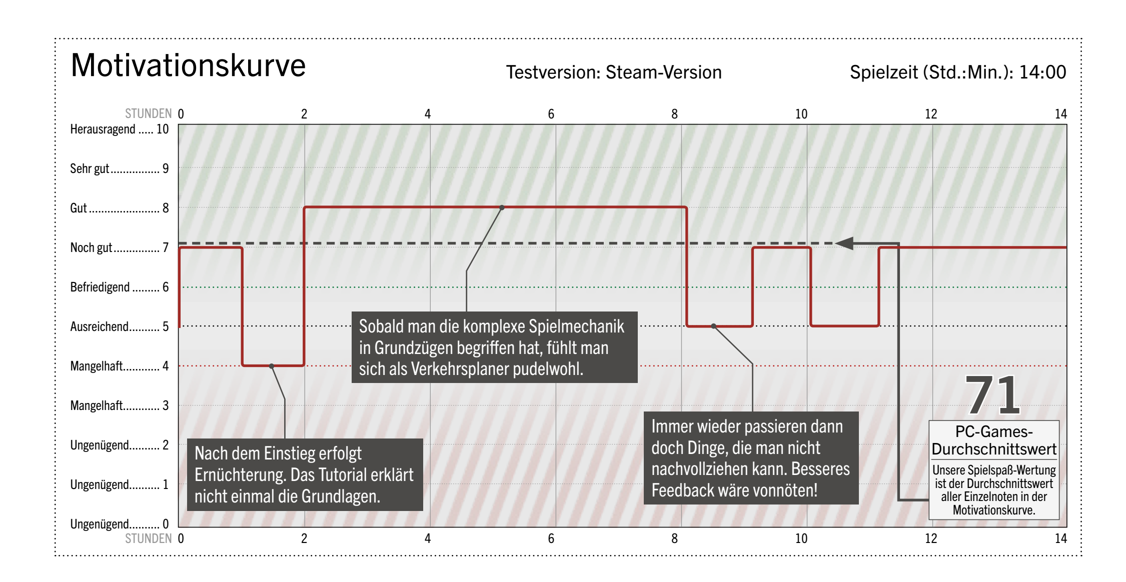
„Das Spiel ist zwar ultra-realistisch, aber dafür auch mehr als komplex und schwer zu erlernen."

Das kleine finnische Studio bleibt seinen Idealen treu und hat mit dem Nachfolger einen der glaubwürdigsten und schönsten Nahverkehrssimulatoren bis dato abgeliefert. Schade ist, dass die Entwickler den Einstieg in die Welt der Verkehrsplaner unnötig schwer gemacht haben. Auch wenn Sie mit Spielen wie *Sim City* Erfahrung gesammelt haben: Um *Cities in Motion 2* ansatzweise zu verstehen, brauchen Sie garantiert mehrere Stunden und obendrein gute Nerven. Im späteren Spielverlauf stört es zudem, dass man nie sofort erkennen kann, warum etwa die Kunden unzufrieden sind oder weshalb man an einer bestimmten Stelle keine U-Bahn-Strecke bauen kann.

Motivationskurve

Testversion: Steam-Version

Spielzeit (Std.:Min.): 14:00



noch vier Fahrzeuge, passen den Fahrplan so an, dass werktags die Busse oft fahren, abends kaum noch und am Wochenende überhaupt nicht mehr. Für die Einkäufe haben wir rund 3.000 Geldeinheiten verbraten und an die zehn Minuten Zeit gebraucht. Obwohl die Linie immer gut frequentiert ist und wir sogar die Löhne der Fahrer und Kontrolleure recht niedrig halten, machen wir damit in der Woche – sprich zwei bis fünf Stunden Spielzeit – nur rund 20 Credits Gewinn. Nachdem wir über zehn ähnliche Verbindungen überall in der Stadt angelegt und zudem unterschiedliche Tarifzonen festgelegt haben, kommen wir trotzdem so gut wie nie in die schwarzen Zahlen. Obendrein haben wir angeblich erst 20 Prozent unserer Hauptmission bewältigt. Einige Wutausbrüche später machen wir stur weiter, geben unser letztes Geld für Straßen- und U-Bahn-Verbindungen aus. Erst nach einigen Stunden filigraner Optimierungen gelingt es uns, Gewinne zu erzielen. Zum einen, weil wir unsere Belegschaft mit Dumpinglöhnen abspeisen und zum anderen, weil wir auf die Zufriedenheit der Kunden nicht achten. In diesem Sinne könnte man *Cities in Motion 2* für recht realistisch halten. Doch wie bereits im Vorgänger hätten wir uns ein besseres Tutorial gewünscht und ebenfalls eindeutige Hinweise, wie wir Probleme in unserem öffentlichen Verkehrsnetz beheben. Stattdessen haben die Entwickler dem Spiel neue Features wie etwa Straßenbau oder dynamisch wachsende Städte spendiert.

Endlich sozial

Auch wenn die erste Mission zunächst für blanke Nerven gesorgt hat: Sobald man die Spielmechanik von *Cities in Motion 2* gut verinnerlicht hat, macht das Spiel wegen seiner Glaubwürdigkeit richtig Laune. Das gilt vor allem, wenn Sie im brandneuen Multiplayer-Modus zu zweit gegen zwei andere Mitspieler um die Wette bauen. ❑

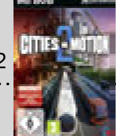


Es ist immens wichtig, die Fahrpläne der Kundschaft anzupassen. Der Verkehr zwischen Industrie- und Wohngebiet findet natürlich tagsüber statt.



Straßenbahnlinien sind zwar teuer, können aber im Vergleich zu Bussen erheblich mehr Kunden auf einmal transportieren.

CITIES IN MOTION 2



Ca. € 20,-
2. April 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Colossal Order Ltd.
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kontobindung an Ihren Steam-Account

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gelungene, detaillierte Städte mit ordentlichen Texturen und atmosphärischen Grafikeffekten. Im Vergleich zu *Sim City* wirken die Straßen der virtuellen Metropolen jedoch recht unbewohnt.
Sound: Etwas gewöhnungsbedürftige Hintergrundmusik, wenige Soundeffekte.
Steuerung: Unübersichtliche Menüs und unnötig kompliziertes Bauen von Straßen und Schienen. Nach einiger Zeit hat man sich jedoch an die Tücken der Steuerung gewöhnt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Team-, Versus und Koop-Modus.
Zahl der Spieler: 2–4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Dual Core mit 2 GHz, Geforce 8800/Radeon HD 3850, 3 GB RAM
Empfehlenswert: Quad Core mit 3 GHz, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Aufbauspiel, bei dem Sie die Kontrolle über den Nahverkehr einer Metropole übernehmen. Allerhöchstens fallen mal Busse aus, es kommt aber nie zu blutigen Verkehrsunfällen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir haben die Steam-Version auf Herz und Nieren geprüft und dabei festgestellt, dass die Finnen bis auf einige unglückliche Textübersetzungen, unlogisches Verkehrsverhalten einiger Autos und Problemen mit großen Wasserflächen ein Spiel mit wenigen wirklich störenden Bugs abgeliefert haben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschöne Darstellung der Städte
- ➕ Nachvollziehbare Simulation der Städte und Bewohner
- ➕ Gelungener Mehrspielermodus
- ➖ Tutorial erklärt bei Weitem nicht die Spielmechanik
- ➖ Fehlendes oder zu ungenaues Feedback
- ➖ Menü-Führung und Steuerung unnötig komplex

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**

Von: Nils Birkenstock/
Peter Bathge

Dieses Spiel fühlt sich an wie aus dem letzten Jahrtausend. Und genau das ist auch gewollt.



Die Kampagne spielt sich mit Eskort-, Verteidigungs- und zeitkritischen Missionen erfreulich abwechslungsreich. Am Grundprinzip ändert sich natürlich nichts: Sie versuchen, besser zu treffen als die Aliens.

Syder Arcade

Retroalarm: Das Spielprinzip des Shooter-Klassikers *Defender* (erschienen in der Spielhallenhochzeit Anfang der 80er Jahre) greift nun *Syder Arcade* wieder auf. Wie damals können Sie sich nicht nur genretypisch von links nach rechts bewegen, sondern innerhalb großzügiger Grenzen frei in alle Richtungen. Eine Karte zeigt Ihnen jederzeit die aktuelle Position Ihrer Feinde und des eigenen Raumjägers. Was nach einer taktischen Komponente im hektischen Shooter-Einerlei klingt, ist leider verschenktes Potenzial. Anders als im Vorbild kommen neue Gegner nicht aus einer bestimmten Richtung auf Sie zu, sondern können an jeder Stelle des Spielfeldes auftauchen: So spawnt unter Umständen ein komplettes Minenfeld direkt um Ihren Gleiter herum.

Abgesehen davon bekommen Sie in *Syder Arcade* viel Standardkost geboten: unspektakuläres Gegnerdesign, Waffenverbesserungen per einsammelbarer Power-ups und drei Spielerschiffe. Sie wählen zwischen einem schnellen Jäger, einem Allrounder und einem langsamen Kanonenboot. Die Bewaffnung jedes Schiffs ist vorgegeben, auch in der einzigen anderen Spielvariante neben der sechs Missionen umfassenden Kampagne: dem Überlebensmodus. Nach ungefähr einer Stunde haben Sie auf dem untersten der vier Schwierigkeitsgrade alle Inhalte von *Syder Arcade* gesehen, ab da geht es aber erst richtig los: Die Highscore-Jagd inklusive Online-Rangliste auf anspruchvolleren Stufen lockt.

Die 19 mitgelieferten Retro-Grafikfilter bringen hingegen wenig Abwechslung: Diese verwandeln die hübsche Grafik z.B. in einen VGA-Pixelhaufen – sonst ändert sich nichts. Je nach Filter verschmelzen die Hintergrundgrafiken mit Gegnern, Minen sind kaum von Power-ups zu unterscheiden. Eine effektive Punktejagd wird so unmöglich – schade drum, mit etwas Detailarbeit wären die Filter mehr als nur ein Gimmick. ❑

MEINE MEINUNG |

*Nils Birkenstock**



„Die Pflicht ist erfüllt, an der Kür hapert es."

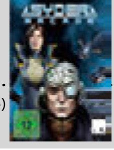
Der Kern des Spiels bietet erfahrenen Shoot 'em Up-Fans genau das, was sie sich wünschen: Die Levels sind abwechslungsreich gestaltet, die Spielerschiffe unterscheiden sich stark genug, um verschiedene Spielweisen zu ermöglichen, und die Online-Rangliste hat ihren Reiz. Bei den zahlreichen Schwierigkeitsgraden ist auch für jeden etwas Passendes dabei. Wer grundsätzlich aber keine Freude an der Highscore-Jagd hat, den langweiligen nach einigen Stunden die vielen Wiederholungen. Bis dahin überzeugt *Syder Arcade* mit kurzweiliger Balleraction zum kleinen Preis. Mit einer besseren Umsetzung der neuen Ideen (Grafikfilter) wäre jedoch deutlich mehr Langzeitmotivation möglich gewesen.

* Nils Birkenstock ist Trainee bei PC Games.

Endgegner stellen Ihre Fähigkeiten auf eine harte Probe, punktgenaues Manövrieren ist in höheren Schwierigkeitsgraden ein Muss.

Suchbild: Hier verstecken sich sieben Feinde, ein Power-up und Ihr Spielerschiff. Die Grafikfilter (hier: Apple II) sind gut gemeint, aber oft hinderlich.

SYDER ARCADE



€ 10 (Box), € 6 (Gamersgate)
14. März 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Shoot 'em Up
Entwickler: Studio Evil
Publisher: Crimson Cow
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Spielen nur mit eingelegter DVD möglich. Die Download-Version braucht ein Gamersgate-Konto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die 2,5D-Grafik ist farbenfroh und Feinde sind schnell identifiziert – zumindest in der Standardeinstellung. Die 20 Retrofilter verwandeln die Grafik oftmals in einen farbarmen und undurchschaubaren Brei.
Sound: Passende Retromusik im Stil eines Amiga-Spiels. Die Soundeffekte wiederholen sich in Dauerschleife.
Steuerung: Sie wählen zwischen Tastatur und Gamepad. Beide Eingabemethoden sind gleichwertig, da Ihr Raumschiff nur über eine Bewegungsgeschwindigkeit verfügt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Per Online-Rangliste vergleichen Sie sich mit anderen Spielern weltweit.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

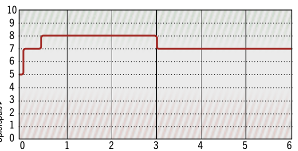
Minimum (Herstellerangaben): Zweikernprozessor mit 1,8 GHz, 2 GB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte mit 256 MB und Shader-3.0-Unterstützung

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Sie zerstören im Spielverlauf Tausende Raumschiffe, die Darstellung ist jedoch nie explizit gewalttätig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.3 (Verkaufsversion)
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00



Unsere Testversion lief absolut fehlerfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schnelle Nonstop-Action
- ➕ Gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrade
- ➕ Abwechslungsreiche Kampagnenmissionen
- ➕ Präzise Steuerung
- ➕ Schöne Lichteffekte und Hintergrundgrafiken
- ➖ Geringer Umfang
- ➖ Uninspiriertes Raumschiff-Design
- ➖ Retrografiken nur eine Spielerei

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87

F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2012* punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87

Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspielerteil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.

Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



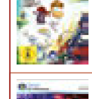
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

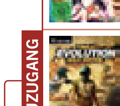


Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

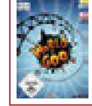
Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
NEUZUGANG

Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

NEUZUGANG

Trials Evolution: Gold Edition



Gewöhnliche Sprungrampen gehören noch zu den harmlosen Elementen des oft abgedrehten Streckendesigns.

Düsen die abgefahrenen Zweirad-Eskapaden schnurstracks in unseren Einkaufsführer? Die Redaktion hat darüber abgestimmt.

Die Pro-Argumente
Trials Evolution überzeugt mit einem faszinierenden Spielprinzip und prallem Umfang – die Gestaltung der über 100 Strecken fällt zudem wunderbar kreativ und fordernd aus. Auch wenn es zahllose Versuche braucht, um eine Strecke zu meistern, motiviert einen das Spiel jedes Mal aufs Neue zu Höchstleistungen und lässt dank fairer Rücksetzpunkte nur bei den ungeduldigsten Spielern Frust aufkommen. Die Präsentation punktet mit satten Motorklängen, einem tollen Soundtrack und optisch gefälligen Skriptsequenzen in den Levels.

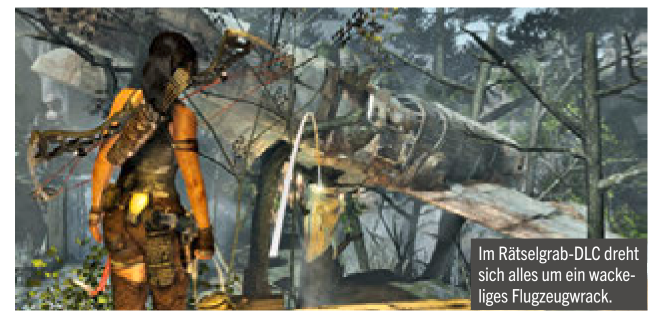
Die Kontra-Argumente
Neben der hakeligen Tastatursteuerung stören besonders die gelgentlichen Framerate-Einbrüche auf technisch schwächeren PCs, die in keinem Verhältnis zur gebotenen Grafik stehen.

Das Ergebnis
Das war eindeutig: Alle sieben Redakteure stimmten trotz der hohen Hardware-Anforderungen für eine Aufnahme in den Einkaufsführer.

Tomb Raider: 1939 Map Pack & Grab des verschollenen Abenteurers

Mit *Tomb Raider* lieferte Crystal Dynamics letzten Monat eine fantastische Neuauflage der Lara Croft'schen PC-Abenteuer ab. Zumindest im Solomodus. Die angetackerten Online-Gefechte von *Tomb Raider* fallen dagegen allenfalls solide aus. Immerhin reichen die Entwickler zeitnah Kartennachschub für die Duelle mit menschlichen Widersachern nach: Das *1939 Map Pack* enthält zwei frische Karten, die Bunker und Bergwald aus der Kampagne zum Vorbild haben. Die Maps funktionieren mit allen vier Spielmodi. Umständlich: Es gibt keine Möglichkeit, gezielt nach laufenden Partien mit den neuen Umgebungen zu suchen. Der Download über Steam kostet knapp drei Euro, das geht in Ordnung.

50 Cent niedriger fällt der Preis für den Solo-DLC *Grab des verschollenen Abenteurers* aus. Damit ergänzen die Entwickler die Kampagne um ein zusätzliches Rätselgrab, das zuvor nur als exklusiver Vorbestellerbonus erhältlich war. Das Grab fügt sich nahtlos in ein bereits begonnenes Spiel ein, der Eingang befindet sich im Küstenwald. Sobald Protagonistin Croft über die Schwelle getreten ist, gilt es, eine Reihe von Rätseln zu lösen, die mit dem Einsatz von Feuer zu tun haben. Der Anspruch dieser Kopfnüsse ist aber ebenso gering wie im Hauptspiel – nach maximal zehn Minuten haben Sie die (enttäuschende) Belohnung eingesackt. Das ist selbst für den geringen Preis von zweieinhalb Euro arg wenig.


Im Rätselgrab-DLC dreht sich alles um ein wackeliges Flugzeugwrack.

Peter meint:
Der Mehrspielermodus von *Tomb Raider* ist in meinen Augen Zeitverschwendung: ein lauwarmes Online-Wettschießen, das niemanden langfristig fesseln dürfte. Daran ändern auch noch so viele Map-Packs nichts. Immerhin ist die Preisgestaltung einigermaßen fair.

Assassin's Creed 3: Die Tyrannei des Königs Washington – Der Verrat


Benjamin Franklin (Mitte) ist ein Lichtblick der Erzählung und hat einige witzige Auftritte.

Der Verrat ist die zweite von drei DLC-Episoden rund um eine Parallelwelt, in der George Washington nach dem Ende des US-amerikanischen Bürgerkriegs die Macht übernommen hat. In der Haut von Indianerheld Ratohnhaké:ton machen Sie nach den Ereignissen von *Die Schande* (siehe Einkaufsführer in Ausgabe 04/2013) Jagd auf Washingtons Komplizen Benjamin Franklin. Dabei statten Sie der aus dem Hauptspiel bekannten Stadt Boston einen erneuten Besuch ab und absolvieren sieben sehr kurze Missionen, in denen Sie schleichen, klettern und vor allem haufenweise Gegner vermöbeln. Nach gerade einmal eineinhalb Stunden ist die Geschichte des Download-Add-ons auch schon wieder vorbei; das Finale der wenig packenden Erzählung erschien nach Redaktionsschluss am 23. April und kostet genauso wie *Der Verrat* satte zehn Euro. Ein happiger Preis! Immerhin: Auch im zweiten DLC-Abenteuer erhält der Protagonist eine zusätzliche magische Fähigkeit. Die erweist sich im weitläufigen Boston als äußerst nützlich, verwandelt sich Ratohnhaké:ton dadurch doch in einen Adler, der blitzschnell von einem Häuserdach zum nächsten fliegt. Nur zu gerne würden wir auf diese Weise auch im Hauptspiel elegant große Distanzen überwinden, doch *Die Tyrannei des Königs Washington* ist ein separates Abenteuer, das Sie aus dem Hauptmenü starten, und noch nicht einmal ein besonders gutes.


Peter meint:
Wie schon die Einstiegsepisode ist *Der Verrat* maßlos überteuert und bietet abgesehen vom entspannten Adlerritt über die Dächer der Stadt kaum eigenständige Ideen. Stattdessen erwarten Käufer hirnlose Massenbalgereien – gähn!

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Autoren zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

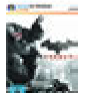
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Ubisoft | Wertung: 90

Assassin's Creed 3 – Getestet in Ausgabe: 01/13
Faszinierender, technisch unsauberer Trip ins Amerika des Kolonialzeitalters
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed: Revelations – Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed 2 – Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

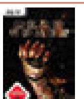
Assassin's Creed Director's Cut – Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel
Publisher: Ubisoft | Wertung: 83



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger *Arkham Asylum*.

Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Warner Bros. Interactive | Wertung: 92

Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!
Publisher: Eidos | Wertung: 90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Electronic Arts | Wertung: 88

Dead Space 2 – Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!
Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90

Dead Space 3 – Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.
Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkunden Sie die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheiten, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre: First-Person-Action | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Bethesda | Wertung: 91



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 92

GTA 4: Episodes from Liberty City – Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren
Publisher: Rockstar Games | Wertung: 90

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen Ihnen in den weitläufigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre: Stealth-Action | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Square Enix | Wertung: 88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 89

Max Payne 2 – Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil
Publisher: 2K Games | Wertung: 90

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sport-freak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



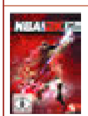
FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



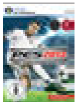
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überar-beitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien so, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kam-pagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



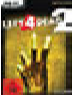
Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



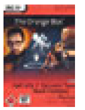
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten *Half-Life*-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

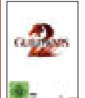
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmög-lichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



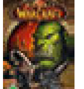
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: *Rift* bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichs-te Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

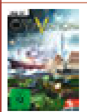


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neuein-steiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

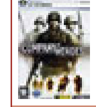


Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

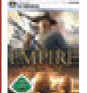
Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt *Company of Heroes* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungs-system und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

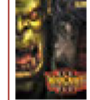


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

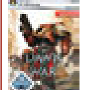


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine umfangreiche Kampagne, clevere Rollenspielelemente und aufwendige Cutscenes. Die kreisch-bunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods wieder aus.

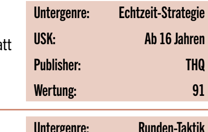
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

+ Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.



Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

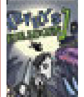


XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

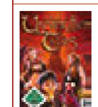
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



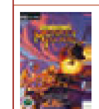
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnris-sige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte *Monkey Island* begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

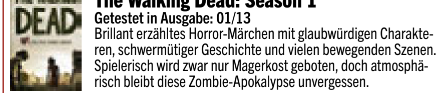
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

+ Monkey Island 2 Special Edition Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakte-ren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphä-risch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Risen 2: Dark Waters Gold Edition

Gold und Piraten, das passt zusammen wie Holzbein und Augenklappe. Die Gold Edition des herrlich raubeinigen Piraten-Rollenspiels *Risen 2: Dark Waters* entlockt uns deshalb ein zünftiges „Arrrrr“: Neben dem bisweilen sperrigen, aber ungemein charmanten Hauptspiel enthält das Komplettpaket auch alle DLCs. Dazu zählen die beiden Extra-Abenteuer *Die Schatzinsel* und *Der Tempel der Lüfte* sowie eine Reihe von nützlichen Ausrüstungsgegenständen, mit denen Ihnen die Kämpfe zu Beginn des Spiels geringfügig leichter fallen. Die DLCs erweitern das rund 30 Stunden lange Abenteuer um drei zusätzliche Spielstunden und bieten solide Unterhaltung. Kostenpunkt des Komplettpakets: ca. 37 Euro. Wem das für ein ein Jahr altes Spiel zu viel ist, der kann bedenkenlos zur zehn Euro billigeren Standardversion greifen. Auch ohne DLCs verpassen Sie nichts Wesentliches.


In *Die Schatzinsel* gehen Sie auf Schatzsuche.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

+ Crysis 2 — Getestet in Ausgabe: 04/11
Verlegt den Kampf gegen die Ceph-Aliens ins menschenleere New York

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Crysis 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Bildgewaltiges Finale mit famosem Leveldesign und verwirrender Story

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96

Borderlands 2: Ultimate Vault Hunter

Wer ein Season-Pass-Abo besitzt, bekommt den Mini-DLC kostenlos. Separat kostet der Download knapp fünf Euro. Die Investition lohnt sich vor allem für Vielspieler, denn Gearbox hat das Stufenlimit der Helden von 50 auf 61 angehoben. Die nötigen Erfahrungspunkte sammeln Sie in einem nunmehr möglichen dritten Spieldurchgang. Außerdem haben Sie dabei die Chance, besonders seltene, perlmuttfarbene Waffen zu finden.

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

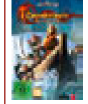
+ Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



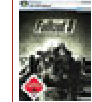
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

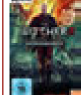
+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Torchlight 2: GUTS Editor

Runic Games hat endlich den lange angekündigten Editor für *Torchlight 2* veröffentlicht. Mit *GUTS* ist es möglich, alle Aspekte des Action-Rollenspiels nach Belieben zu verändern: von Gegenständen und Monstern über das Leveldesign bis hin zu Animationen und Aufträgen. Das erfordert allerdings einiges an Einarbeitungszeit; interessierte Hobby-Programmierer finden unter http://docs.runicgames.com Hilfestellungen. Wer Fan-Modifikationen lieber konsumiert, als sie zu erstellen, freut sich über das komfortable Launch-Programm. Mit dem wählen Sie bei Spielstart ähnlich wie bei *Skyrim* aus, welche Mods Sie aktivieren. Das Programm zeigt Ihnen sogar an, welche Mods Sie in der Vergangenheit genutzt haben und was für Auswirkungen die Deaktivierung einzelner Veränderungen auf Ihren Charakter hat. Der integrierte Steam-Workshop bietet zudem eine bequeme Möglichkeit, Mods zu suchen und zu installieren, sofern Sie *Torchlight 2* über Valves Online-Verkaufsplattform erworben haben.


Mit dem Editor haben Sie Zugriff auf alle Entwicklerwerkzeuge; die Bedienung ist entsprechend verzwickt.



ASUS Maximus V Formula
Game Bundled Edition

- E-ATX-Mainboard • Sockel 1155 • 4x DDR3-RAM
- Intel® Z77 Express Chipsatz • Intel® HD Graphics
- 6x SATA 6Gb/s, 2x SATA 3Gb/s, e/mSATA 3Gb/s
- 3x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x4, Mini-PCIe 2.0 x1

GREAB4



StarCraft II: Heart of the Swarm

Heart of the Swarm führt die epische Geschichte von Wings of Liberty mit einer brandneuen Kampagne weiter.

- Freigegeben ab 12 Jahren • PC-System-Spiel

YSSC0H00





Razer DeathStalker

- extrem flache Tastenstruktur • grüne LED-Beleuchtung der Tasten
- 1.000 Hz Ultrapolling • Vollständig programmierbare Tasten mit OTF-Makroaufzeichnung

NTZR21



Kaspersky Internet Security 2013 Limitierte Special Edition

Kaspersky Internet Security 2013 bietet Rundum-Schutz für den PC vor Internet-Bedrohungen.

- Lizenz für 2 Benutzer • Vollversion
- für Windows XP, Vista, 7 und 8

YVVK2Y09



Samsung ML-2164

- Monolaserdrucker
- bis zu 1.200x1.200 dpi Druckauflösung
- bis zu 18 Seiten/Minute Schwarzdruck
- Papieraufnahme bis zu 150 Blatt
- USB 2.0

WL#UJ6



Cooler Master B500

- Netzteil • 500 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 85% • 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN5MB1



Nintendo Wii Mini

- Nintendo-Wii-Spielkonsole
- 729 MHz IBM Broadway-Prozessor
- ATI Hollywood GPU • DVD-Laufwerk
- 88-MB-Arbeitsspeicher • USB-A

QW#N50



Dell UltraSharp U2412M

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.200 Pixel • 8 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 2.000.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- DisplayPort, DVI, VGA, USB-Hub

V5LD42





Sharkoon DarkGlider Mouse

- optische Lasermaus • 6.000 dpi
- 10 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- Weight-Tuning-System (max. 27,2g)
- 256 KB On-Board-Speicher für Makros
- USB

NMZS57



Logitech Gaming Mouse G500

- optische Gaming-Maus mit Lasertechnologie
- 10 Tasten • Scrollrad • 30 G Beschleunigung
- DPI-Umschalter (bis zu 5.700 dpi)
- anpassbares Gewichtsmagazin
- integrierter Speicher • USB-Anschluss

NMZLK8



Tritton Pro+ 5.1 Headset

- 5.1-Headset • für PC, Sony PS3 & Xbox 360
- 25 Hz - 22 kHz • abnehmbares Mikrofon
- inkl. Dolby Decoderbox • Digital-In (optisch), 3x 3,5-mm-Klinke, 1x USB-B

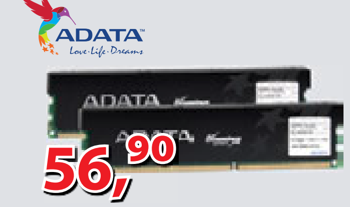
KH#N32



GIGABYTE Geforce GTX 680 OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 680
- 1.071 MHz (Boost: 1.137 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 1536 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXYY1



ADATA 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „AX3U1600GC4G9-2G"
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFV4



bequem online

Vor 10 Jahren

Mai 2003

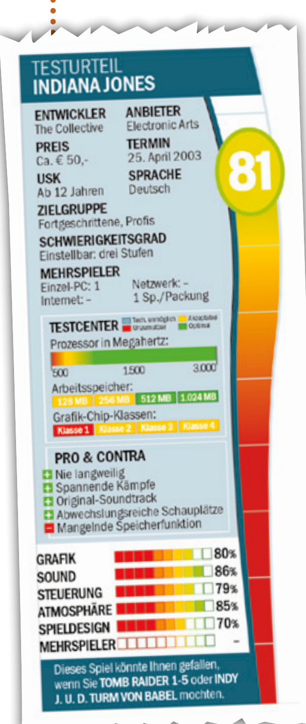
Von: Marc Brehme

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

▶ Peter Molyneux kuschelte mit einem Löwen und erklärte uns mit vollmundigen Worten, was seine neue Göttersimulation alles besser machen sollte.

Der Peitschenschwinger räumt auf

Indys gelungenes Action-Adventure



TESTURTEIL
INDIANA JONES

ENTWICKLER The Collective
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 25. April 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

81

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Nie langweilig
+ Spannende Kämpfe
+ Original-Soundtrack
+ Abwechslungsreiche Schauplätze
– Mangelnde Speicherfunktion

GRAFIK	80%
SOUND	86%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TOMB RAIDER 1-5** oder **INDY J. U. D. TURM VON BABEL** mochten.

Vier Jahre nach seinem letzten Ausflug in ein PC-Abenteuer kehrte Dr. Indiana Jones 2003 mit der *Legende der Kaisergruft* auf den Rechenknecht zurück. Und seine Rückkehr war so überzeugend, dass wir ihm den Test des Monats widmeten. Der peitschenschwingende Archäologe war diesmal auf der Suche nach dem so genannten Herz des Drachen. Von diesem chinesischen Artefakt munkelte man, es könne den Willen der Menschen kontrollieren. Und so hangelte, kletterte, rollte, schwang und schlich sich Indy durch ein Abenteuer, dass sich vor Ausflügen mit Lara Croft nicht zu verstecken brauchte. Obwohl *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* unsere Tester Petra Maueröder (Fröhlich) und Thomas Weiß überzeugte, reichte es doch nur zu einer Spielspaßwertung von 81. Den Ausschlag gab die inakzeptable automatische Speicherfunktion, die nur am Ende jedes Levels den Fortschritt sicherte. Das Spiel blieb zwar bis zum Ende spannend und abwechslungsreich, war aber auch knackschwer. Und sobald Indy bei seinen Klettereien in die Tiefe stürzte, bliebt nur ein Neustart des Levels übrig. Das war nicht nur für Einsteiger sehr frustrierend und drückte die Wertung um mehrere Punkte.



◀ Der achtseitige Artikel war Test des Monats in der Ausgabe vom Mai 2003.



Black & White 2

Wir enthüllten das Molyneux-Werk exklusiv.

Redakteur Rüdiger Steidle düste im Frühjahr 2003 nach Großbritannien, um sich bei den Lionhead Studios den Nachfolger von *Black & White* anzuschauen. Mehr Echtzeit-Strategie statt Riesentamagotchi, eher Aufbauspiel statt „Hand-Simulation". *Command & Conquer*-Fans sollten genauso zum Zuge kommen wie *Sim City*-Liebhaber. So lauteten die vollmundigen Ankündigungen von Göttervater Peter Molyneux gegenüber PC Games. Alles sollte etwas anders und vor allem besser werden. Die Folge: das Spiel verspätete sich drastisch. Statt wie geplant Ende 2003 erschien es erst im Oktober 2005. Räumte der Vorgänger 2010 noch diverse Awards wie etwa bestes und originellstes Spiel sowie im PC-Games-Test eine 91 ab, reichte es für *Black & White 2* am Ende „nur" für eine sehr gute 85.

In *Black & White 2* hielt der Spieler sich – wie schon im Vorgänger – ein überdimensionales Haustier, das er erziehen konnte. Das Spiel mixte Aufbau- und Echtzeitstrategie.



Jugendschutz

Wir erklärten die Neuerungen

2002 rüttelte der Amoklauf an einem Erfurter Gymnasium Jugendschützer und Politiker auf. Danach nahm die Novellierung deutscher Jugendschutzgesetze alle parlamentarischen Hürden im Schnelldurchlauf und am 1. April 2003 trat ein überarbeitetes Jugendschutzgesetz in Deutschland in Kraft, das für die PC-Spielergemeinde zahlreiche Veränderungen mit sich brachte. Die Neuerungen waren so umfangreich, dass die Redaktion der Mai-Ausgabe der PC Games ein 28-seitiges Booklet zu diesem Thema beilegte. So müssen unter anderem alle Spiele, die an Minderjährige verkauft werden sollen, zuvor von der USK geprüft und mit der zugeteilten Alterskennzeichnung versehen werden, die nun verbindlich ist. Auswirkungen hatte das neue Gesetz nicht nur auf den Handel, sondern auch auf „Anspiel-Stationen" zum Probespielen wie etwa auf Messen, zu denen nun auch nur Spieler entsprechend dem USK-Siegel Zugang haben durften.

Schrott des Monats

Diese Gurkenspiele brauchte kein Mensch.


Sniper: Path Of Vengeance

TESTURTEIL SNIPER: PATH OF VENGEANCE

27

Gefeuert

TESTURTEIL GEFEUERT

14

▲ Strapazierten die Nerven unserer Tester: *Sniper: Path of Vengeance* und *Gefeuert*.

Wo Licht ist, ist auch Schatten. Neben den Top-Titeln mit einer Spielspaßwertung über 80 % (*Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft*, *Vietcong*, *Delta Force: Black Hawk Down*, *Das achte Weltwunder*, *Enclave*) gab es in dieser Ausgabe auch Titel, die das Nervenkostüm der Tester arg strapazierten.

In *Sniper: Path of Vengeance* übernehmen Sie die Rolle des Auftragskillers „The Sniper", der von der Mafia aufs Kreuz gelegt und mit einer neuartigen Droge infiziert wird. Er sinnt auf Rache. Wir vermuteten ja, dass sich diese aufgrund des haarsträubenden Plots gegen den Entwickler des Spiels richtet … aber egal. Jedenfalls ballern Sie sich mit Pistolen, Schrotflinten und Automatikgewehren durch ein Gefängnis, Abwasserkanäle und Bürogebäude. Vor allem zahlreiche Bugs machten aus dem durchschnittlichen Shooter einen miserablen mit einer Wertung von 27 Punkten.

Mit nur 14 Punkten sicherte sich *Gefeuert* einen Platz in der Hall of Shame. In der Simulation sollen Sie als Widerling, der gefeuert wurde, an Ihrem letzten Arbeitstag Ihren Kollegen das Leben zur Hölle machen. Dazu klicken Sie im Bürogebäude unter Zeitdruck wild mit der Maus herum: Poster von den Wänden reißen, Kühlschrank abtauen, Rechner mit Viren infizieren. Fazit: „Einfach nur doof."

Agenten-Charts

Fisher ist der Beste

Mittlerweile ist Sam Fisher ein wahrer Veteran unter den Videospielehelden. Doch bereits in seinem ersten Einsatz auf dem PC im Jahr 2003 hatte es Ubisofts raubeiniger Third-Echelon-Agent echt drauf und schnappte sich in unseren Superagenten-Charts den ersten Platz. Dicht gefolgt von J.C. Denton, dem mit Nano-Implantaten verbesserten Protagonisten aus *Deus Ex* und der smarten Cate Archer, die in *No One Lives Forever* neben blauen Bohnen auch ein Feuerzeugschweißgerät einsetzte und an ihre Gegner Lippenstiftgranaten verteilte.

Abgeschlagen auf den hinteren Plätzen landeten hingegen Leutnant Mike Powell aus dem Ego-Shooter *Medal of Honor: Allied Assault*, die Agenten K. und J. aus den *Men in Black*-Spielen und schließlich auch Rick Deckard, der in Electronic Arts *Blade Runner* Jagd auf Replikanten machte.

▶ Vor zehn Jahren wählten PC-Games-Leser Sam Fisher zum coolsten Agenten der Spielewelt.


Die 10 coolsten Spiele-Geheimagenten

1 Sam Fisher

2 J.C. Denton

3 Cate Archer

4 James Bond

5 Tanya

6 Solid Snake

7 David Jones

8 Mike Powell

9 Agent K./ Agent J.

10. Rick Deckard

CeBIT – Zurück in die Zukunft

Die Messeneuheiten aus Hannover

Auf der Technik-Messe CeBIT standen 2003 vor allem die kommenden UMTS-Handys, IT-Sicherheit und Breitbandkommunikation im Vordergrund. Aber auch für PC-Spieler gab es jede Menge interessanter Neuigkeiten. Während Intel ganz offen einen Pentium 4 mit 3 Gigahertz und 800-MB-Frontside-Bustakt präsentierte, schielten wir bei AMD nur in einem Hinterzimmer auf einen lauffähigen Athlon-64-Prozessor und die damalige Spitzen-CPU AthlonXP 3200. Asus prahlte mit seinem Grafikflaggschiff Geforce FX 5900 Ultra und die Konkurrenz hielt mit der ATI Radeon 9800 Pro dagegen. 256 MB DDR2-Speicher auf Grafikkarten war damals übrigens High-End. 3D-Grafik steckte 2003 noch in den Kinderschuhen. Sharp präsentierte damals einen 3D-Monitor, auf dem wir einen Ego-Shooter-Klassiker Probe spielten. Danach empfahlen wir potenziellen Käufern wegen des sehr eingeschränkten Blickwinkels übrigens eine Halskrause.



◀ Im CeBIT-Special berichteten wir über alle Neuheiten aus dem Bereich Spielehardware.



MEISTERWERKE
Homeworld

Von: Matti Sandqvist

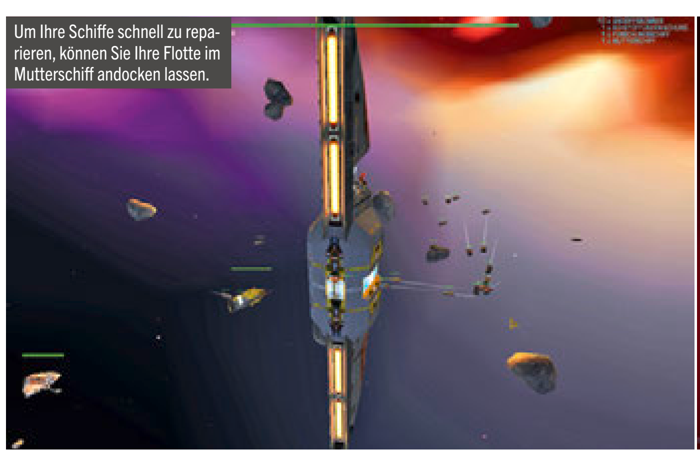
Dieser Meilenstein der Videospielgeschichte macht dank seiner Komplexitität noch heute richtig Laune!

Vor über 13 Jahren träumten Spieler davon, riesige Weltraumschlachten mit Hunderten von flinken Jägern, wendigen Korvetten und trägen Fregatten am heimischen PC nachzuspielen – ganz wie im Kultfilm *Star Wars* oder in der TV-Serie *Kampfstern Galactica*. Die damals vollkommen unbekannte Software-Schmiede Relic (*Company of Heroes*) machte es im Jahr 1999 mit *Homeworld* möglich und setzte nicht nur dank zugänglicher Steuerung sowie herausforderndem KI-Gegner spielerisch neue Maßstäbe, sondern hievte zugleich das Echtzeitstragiegenre endlich in die dritte Dimension.

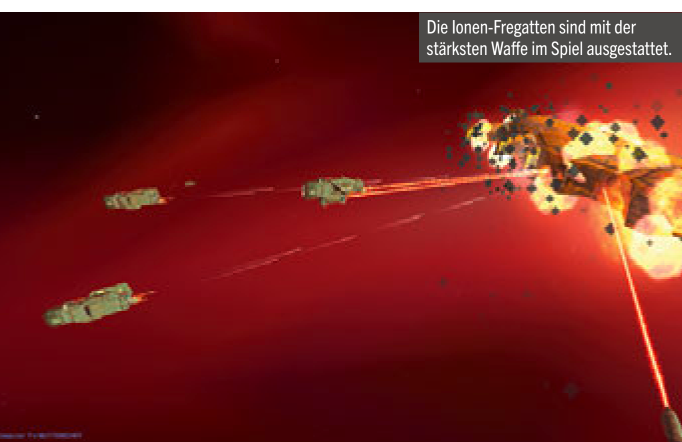
Revolutionär

Am Ende der Neunzigerjahre konnte man sich vor Echtzeitstrategiespielen kaum retten. Im Erfolgsfahrwasser von *Command & Conquer* und *Warcraft* versuchten so gut wie alle Hersteller, eigene Titel auf dem Markt zu etablieren. Doch insgesamt boten die meisten dieser Spiele bis auf unterschiedliche Szenarien und Einheiten ein nahezu gleiches Gameplay, aufwendig gerenderte Videosquenzen sowie vor allem eine ähnliche 2D-Optik. *Homeworld* war dagegen etwas vollkommen Neues und zugleich erfrischend anders: In damals spektakulärer – und unheimlich hardwarehungriger – 3D-Grafik erlebten Sie die verzweifelte Suche zweier Völker nach ihrem ursprünglichen Heimatplaneten und erfuhren innerhalb der abwechslungsreichen Missionen mehr über die von *Kampfstern Galactica* abgekupferte Geschichte.

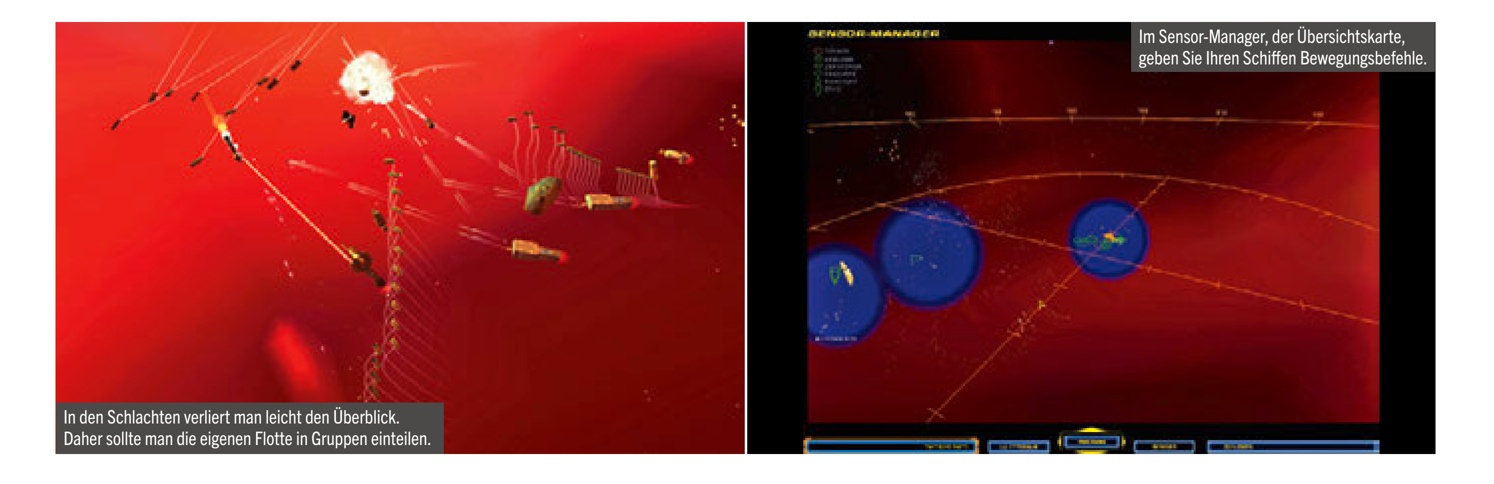
Die Taiidan und Kushan bauen am Anfang der etwa 50 (!) Stunden langen Kampagne jeweils ein gigantisches Mutterschiff, das als Ihre Operationsbasis dient. Für welches Volk Sie sich entscheiden, spielt übrigens keine Rolle. Die Hintergrundgeschichte sowie der Missionsverlauf sind für beide Seiten exakt gleich; sie unterscheiden sich lediglich im Aussehen und besitzen zudem zwei Spezialeinheiten.



Um Ihre Schiffe schnell zu reparieren, können Sie Ihre Flotte im Mutterschiff andocken lassen.



Die Ionen-Fregatten sind mit der stärksten Waffe im Spiel ausgestattet.



In den Schlachten verliert man leicht den Überblick. Daher sollte man die eigenen Flotte in Gruppen einteilen.

Im Sensor-Manager, der Übersichtskarte, geben Sie Ihren Schiffen Bewegungsbefehle.

Taktisch

Sobald man genretypisch genügend Rohstoffe gesammelt hat, gilt es in den Missionen eine effiziente Flotte aufzubauen und zudem möglichst wenige Raumschiffe innerhalb der Aufträge zu verlieren. Falls Sie bereits in den ersten Levels sinnlos Ihre Flotte verheizen, werden die späteren Missionen unheimlich schwer oder gar unschaffbar, da Sie alle Schiffe innerhalb der Kampagne in die nächste Etappe mitnehmen. Richtig ärgerlich wird es, wenn Sie aufgrund von Verlusten mehrere Aufträge zurückgehen müssen, um eine Flotte aufzubauen, die schlagkräftig genug für die späteren Missionen ist.

Grundsätzlich gibt es nur vier unterschiedliche Einheitstypen: Jäger, Korvetten, Fregatten und Spezialschiffe. Da aber alle Kategorien noch Untertypen wie Schlachtkreuzer, Rohstoffsammler, Bomber oder Abwehrkorvetten enthalten, kann man sich auch heute nicht über zu wenig Auswahl beklagen.

Zudem ist *Homeworld* mehr ein Taktik- als ein Strategiespiel. Das Vorhaben, einfach mit einer großen Masse den Gegner zu überrumpeln, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Sie werden nie einen großen Überschuss an Rohstoffen haben und müssen deshalb mit viel Bedacht Ihre Flotte zusammenstellen. So sind zum Beispiel Jäger und Bomber recht günstig, gehen in harten Gefechten aber schnell verloren. Korvetten halten dagegen etwas mehr aus, sind relativ wendig, aber längst nicht so schnell wie die Jäger. Die Fregatten-Klasse hat viele Trefferpunkte, zumeist eine immense Feuerkraft, kostet aber auch ein kleines Vermögen und kann von einem Bomber-Geschwader innerhalb weniger Sekunden vernichtet werden.

Obendrein spielen Formationen in den Gefechten eine große Rolle. Insgesamt stehen fünf Stück wie etwa eine Phalanx- oder Delta-Gruppierung zur Verfügung, die sich für unterschiedliche Schiffstypen und Aufgaben mehr oder weniger gut eignen. Jäger profitieren bei Angriffen gegen andere Geschwader zum Beispiel von der sogenannten X-Formation, sollten aber gegen größere Schiffe wie Schlachtkreuzer zur Kugel-Formation wechseln.

Auch wenn Sie im Laufe des Spiels eine gute Flottenzusammensetzung und Taktik herausfinden, müssen Sie sich von Mission zu Mission mit komplett anderen Problemen beschäftigen und deshalb Ihre Armada neu zusammenstellen. Mal geht es etwa darum, eine feindliche Flotte bis auf das letzte Schiff zu vernichten, mal aber auch darum, das eigene Mutterschiff für eine bestimmte Zeit zu beschützen.

Komplex, aber grandios

Sie merken: *Homeworld* ist unheimlich komplex. Stets müssen Sie die passenden Schiffe in Ihrer Flotte für den jeweiligen Auftrag parat haben und zudem die richtigen Formationen anwenden. Das Gute ist jedoch, dass das Spiel trotz der Komplexität dank eines ausführlichen Tutorials relativ leicht zu erlernen und zudem nach einiger Eingewöhnungszeit recht simpel zu bedienen ist. Sobald Sie die wichtigsten zehn Tastenkürzel verinnerlicht haben, können Sie alle nötigen Manöver schnell ausführen und es stellt sich ein wahrhaftiges Gefühl der Erhabenheit ein.

Noch heute macht es richtig Laune, den spektakulären Weltraumgefechten mit Hunderten sich beschießenden Schiffen zuzuschauen und mit wenigen Handgriffen der eigenen Armada dabei Befehle zu geben. Natürlich ist die Grafik wegen der matschigen Texturen und der klobigen Schiffsmodelle für heutige Verhältnisse gewöhnungsbedürftig. Doch für einen Titel, der bereits mehr als 13 Jahre auf dem Buckel hat, ist *Homeworld* immer noch grandios. ❑

MATTI ERINNERT SICH:

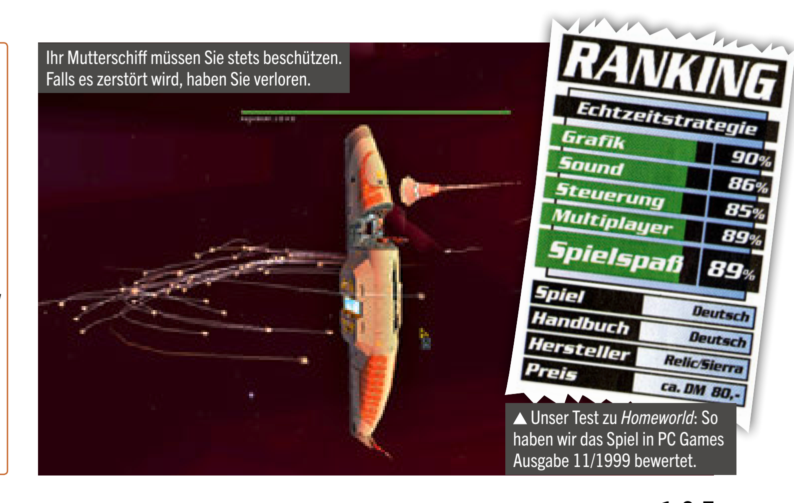


Früher gehörten Weltraumspiele zu meinen absoluten Lieblingen. Doch so gerne ich *Wing Commander* oder *X-Wing* gespielt habe, eigentlich wollte ich viel lieber der Befehlshaber und nicht der Pilot sein. *Homeworld* machte meinen Traum möglich und sorgte für unzählige schlaflose Nächte und zudem für ein leeres Bankkonto. Denn obwohl ich damals einen aktuellen Pentium-2-Prozessor mein Eigen nannte, reichte meine Kombination aus zwei Voodoo-2-Grafikkarten für die damalige 3D-Grafikpracht nicht aus. Die Anschaffung der neuen Hardware habe ich nie bereut, denn *Homeworld* hat mich mehr als 200 Stunden bestens beschäftigt.

LÄUFT DAS HEUTE NOCH?

Die 3D-Grafik von *Homeworld* war im Jahr 1999 beinahe das höchste der Gefühle und überforderte sogar Hightech-Rechner. Heute sieht das Spiel nicht mehr wirklich gut aus, läuft aber einwandfrei auf jedem PC.

- **Wo kaufen?** Den damaligen Publisher Sierra gibt es heute nicht mehr und so können Sie *Homeworld* auch nicht mehr neu kaufen. Auf Amazon oder eBay finden Sie aber gebrauchte Exemplare des Spiels für rund zehn Euro.
- **Auf Rechnern mit modernen Betriebssystemen** wie Windows 7 läuft *Homeworld* prompt nach der 250 MB großen Installation. Um aber die Grafik ein wenig aufzuhübschen, sollten Sie das Spiel im Windows-NT-Kompatibilitätsmodus starten. Hierfür machen Sie im Spielverzeichnis (etwa C:\Sierra\Homeworld) einen Rechtsklick auf Homeworld.exe und wählen „Eigenschaften" aus. Unter „Kompatibilität" stellen Sie „Windows NT" ein und bestätigen mit „Ok". Danach stellen sie im Spiel unter den Grafikoptionen als Render-System Open-GL ein.



Ihr Mutterschiff müssen Sie stets beschützen. Falls es zerstört wird, haben Sie verloren.

▲ Unser Test zu *Homeworld*: So haben wir das Spiel in PC Games Ausgabe 11/1999 bewertet.

RADEON HD 7790 GEGEN GEFORCE GTX 650 TI BOOST

DUELL DER GÜNSTIGEN GRAFIKKARTEN

Ordentliche Spieleleistung für rund 130 Euro bekommen Sie mit der neuen Radeon HD 7790. Im Gegensatz zur älteren HD 7770 (ab 90 Euro) verfügt diese über 896 statt 640 Shader- und 56 statt 40 Textureinheiten. Zudem ist der Takt des 1.024 MiByte großen Speichers mit 3.000 gegenüber 2.250 MHz deutlich höher. Dementsprechend liegt die HD 7790 in allen Benchmarks deutlich vor der älteren HD 7770. So reicht es etwa in *Anno 2070*, *Battlefield 3, Max Payne 3* und *Skyrim* für flüssige Ergebnisse in 1.920 x 1.080 bei maximaler Detailstufe, so lange Sie es nicht mit der Kantenglättung übertreiben. *Crysis 3* läuft jedoch nicht mit allen Details und 4x AA in 1.920 x 1.080 flüssig.

Nvidias neues Konkurrenzmodell zur HD 7790 heißt Geforce GTX 650 Ti Boost. Gegenüber der bereits seit Längerem verfügbaren GTX 650 Ti verfügt die neue Boost-Edition über 2 statt 1 GiByte RAM und arbeitet mit 3.004 statt 2.700 MHz Speichertakt. Auch das RAM-Interface ist mit 192 statt 128 Bit schneller und die Anzahl der Raster-Operatoren ist von 16 auf 24 gestiegen. Zudem wird der ohnehin hohe Chiptakt von 980 MHz dank Boost-Funktion je nach Situation auf 1.033 MHz gesteigert. Damit liegt die Leistung in Spielen bis zu 38 Prozent über der normalen GTX 650 Ti und insgesamt in den meisten Spielen über dem Rivalen Radeon HD 7790. Dafür kostet die Geforce GTX 650 Ti Boost derzeit auch rund 160 Euro. Wir hoffen, dass der Preis in den nächsten Wochen noch fällt.



Info: pcgh.de/go/HD7790-GTX650TiBoost

MSI Z77A-GD65 GAMING

BOARD MIT FUNKTIONEN FÜR SPIELER

Das neue MSI-Mainboard Z77A-GD65 Gaming eignet sich dank Sockel 1155 für die aktuellen Intel-CPUs der dritten Generation, also beispielsweise Core i5-3450. Die neuen Modelle der „Haswell"-Generation, die voraussichtlich im dritten Quartal kommen, werden aber nicht unterstützt. Als Besonderheiten bietet das Z77A-GD65 Gaming den Netzwerk-Chip Killer E2205, der den Ping reduzieren und Lags vermeiden kann. Zudem sollen sich die USB-Ports besonders gut für High-End-Gaming-Mäuse eignen und der Onboard-Sound bietet Soundblaster-Funktionen. Weitere Boards der Gaming-Serie folgen.

Info: msi.com/product/mb/Z77A-GD65-GAMING.html



„Ich weiß, es ist ein Luxusproblem, dennoch will ich es ansprechen …"

Im Laufe der mehr als neun Jahre, die ich nun schon für PC Games Hardware beziehungsweise PC Games Mainboards teste, gab es bei der Qualität der Platinen immer weniger zu meckern. Klar, manche Boards kommen bereits funktionsuntüchtig an, aber die Anzahl dieser „Dead on arrival"-Modelle hat abgenommen. Auch BIOS/UEFI-Bugs sind zwar vorhanden, aber längst nicht mehr so lästig wie noch vor ein paar Jahren. Stattdessen hat mich bei vielen Mainboard-Vergleichstest ein Problem heimgesucht, das mich schon sehr lange beschäftigt und das ich nun endlich öffentlich kritisieren möchte:

Wie um alles in der Welt soll ich die ganzen Kabel, Zusatzsteckkarten, Handbücher und Beipackzettel wieder in die Mainboard-Kartons bekommen? Offenbar gibt es hier eine ganz genaue Ordnung, welches Kabelchen an welcher Stelle zu liegen hat, damit der Karton auch wieder geschlossen werden kann. Diese wird aber nur eingeweihten Mitarbeitern verraten – und nicht Redakteuren, welche die Muster nach einem Test wieder (möglichst originalverpackt) zurückschicken müssen. Ich weiß: Es handelt sich hier um ein absolutes Luxusproblem und ich erwarte auch sicher kein Mitleid. Dennoch: Gerade bei manchen Mini-ITX- oder Micro-ATX-Mainboards ist es fast unmöglich, Platine und Zubehör wieder in den Karton zu bekommen. Dass es auch anders geht, beweist beispielsweise Asus bei der ROG-Serie mit geräumigen Kartons. Auch das MSI Z77A-GD65 Gaming, das wir links vorstellen, hat eine großzügige Verpackung. Bitte, liebe Hersteller, verpackt eure Ware in größeren Kartons – ich weiß, das kostet ein paar zusätzliche Euro, aber es spart Zeit und schont Nerven.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

HIGH-END-KARTE „LIGHT"

Nvidias aktuelles Topmodell Titan ist der derzeit schnellste Grafikchip. Mit rund 1.000 Euro sind entsprechende Karten aber auch extrem teuer. Angeblich folgt allerdings bald eine günstigere Variante mit 2.496 statt 2.688 Shader-Einheiten. Auch die Speicheranbindung soll von 384 auf 320 Bit gesenkt werden. Dementsprechend beträgt die verwendete RAM-Menge wahrscheinlich „nur" fünf GiByte. Wir vermuten, dass die abgespeckte Variante rund 10 bis 15 Prozent langsamer ist als die vollwertige GTX Titan und 500 bis 700 Euro kosten wird.

Info: www.pcgameshardware.de

SILENT-GEHÄUSE

Wer einen leisen PC will, nimmt am besten ein Gehäuse mit Dämmung. Dazu gehören die neuen Tower Nanoxia Deep Silence 1 (100 Euro) und 2 (80 Euro), die nun in der Redaktion ankamen. Die Verarbeitungsqualität gefiel beim ersten Ausprobieren.

Info: www.nanoxia-world.com/

SPIELE-PC IM EIGENBAU

Sie wollen sich einen optimalen PC für *Crysis 3*, *Tomb Raider* & Co. zusammenstellen? Das neue Sonderheft der Kollegen von PC Games Hardware zeigt auf 84 Seiten mit umfangreichen Schritt-für-Schritt-Anleitungen und Videos, wie es geht.

Info: pcgh.de/go/sohe-eigenbau



Komplett-PC für Spieler



PC-Games-PC GTX660Ti-Edition

Nachdem Nvidia die Geforce GTX 660 Ti vorgestellt hat, darf ein neuer PC-Games-PC mit dieser Grafikkarte nicht fehlen. Falls Sie also auf der Suche nach einem Komplett-PC mit



einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis sind, werden Sie in diesem Jahr wohl keinen besseren PC finden. Den Rechner haben wir mit dem Intel Core i5-3570 ausgestattet. Dieser wird mit einem Basistakt von 3,4 GHz betrieben, läuft aber dank Turbo-Modus mit bis zu 3,8 GHz. Ein Highlight dieses PCs ist auch die verbaute 120-GB-SSD aus Samsungs 840er-Serie. Als zusätzliches Datenlager dient außerdem eine 1.000-GB-HDD von Samsung. Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall mit USB 3.0 ist ein DVD-Brenner verbaut. Bei der Konfiguration dieses PCs wurde auch darauf geachtet, dass der Lärmpegel möglichst niedrig ausfällt. 1,3 Sone unter 2D und maximal 2,4 Sone unter 3D sind für einen Spielerechner ein guter Wert. Der Stromverbrauch liegt je nach Last zwischen 51 und 212 Watt.

Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) verkauft. ❑

PC-GAMES-PC GTX660TI-EDITION

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/gtx660ti-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-3570
Grafikkarte	Geforce GTX 660 Ti/2.048 MiByte
Mainboard	Asrock B75 Pro3
SSD-Laufwerk	128-GB-SSD (Samsung 840series)
HDD-Laufwerk	1.000-GB-HDD (Samsung HD103SJ)
Speicher	8 GiByte DDR3-1600-RAM (Corsair)
Netzteil	Be quiet Pure Power CM L8-430W
CPU-Kühler	Scythe Mugen 3 Rev. B PCGH-Edition
Gehäuse	Sharkoon Nightfall PCGH-Edition
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner
Gehäuselüfter/Sonstiges	1 x Sharkoon-Lüfter
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,3 Sone/31 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,4 Sone/39 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	51 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	212 Watt
3D Mark 11	P7.829, X2.639
Stalker: Call of Pripyat	68 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens-vs.-Predator-Benchmark	80 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	5,98 Punkte
Preis mit Windows 8 64 Bit*	**€ 1.119,- (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 27.03.2013, unter www.pcgames.de/go/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.



GEHÄUSE/BRENNER | Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall USB 3.0 kommt ein DVD-Brenner zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der Intel Core i5-3570 mit 3,4 GHz (Turbo-Modus: max. 3,8 GHz) wird von einem sehr leisen Scythe Mugen 3 mit zwei Silent-Lüftern gekühlt.

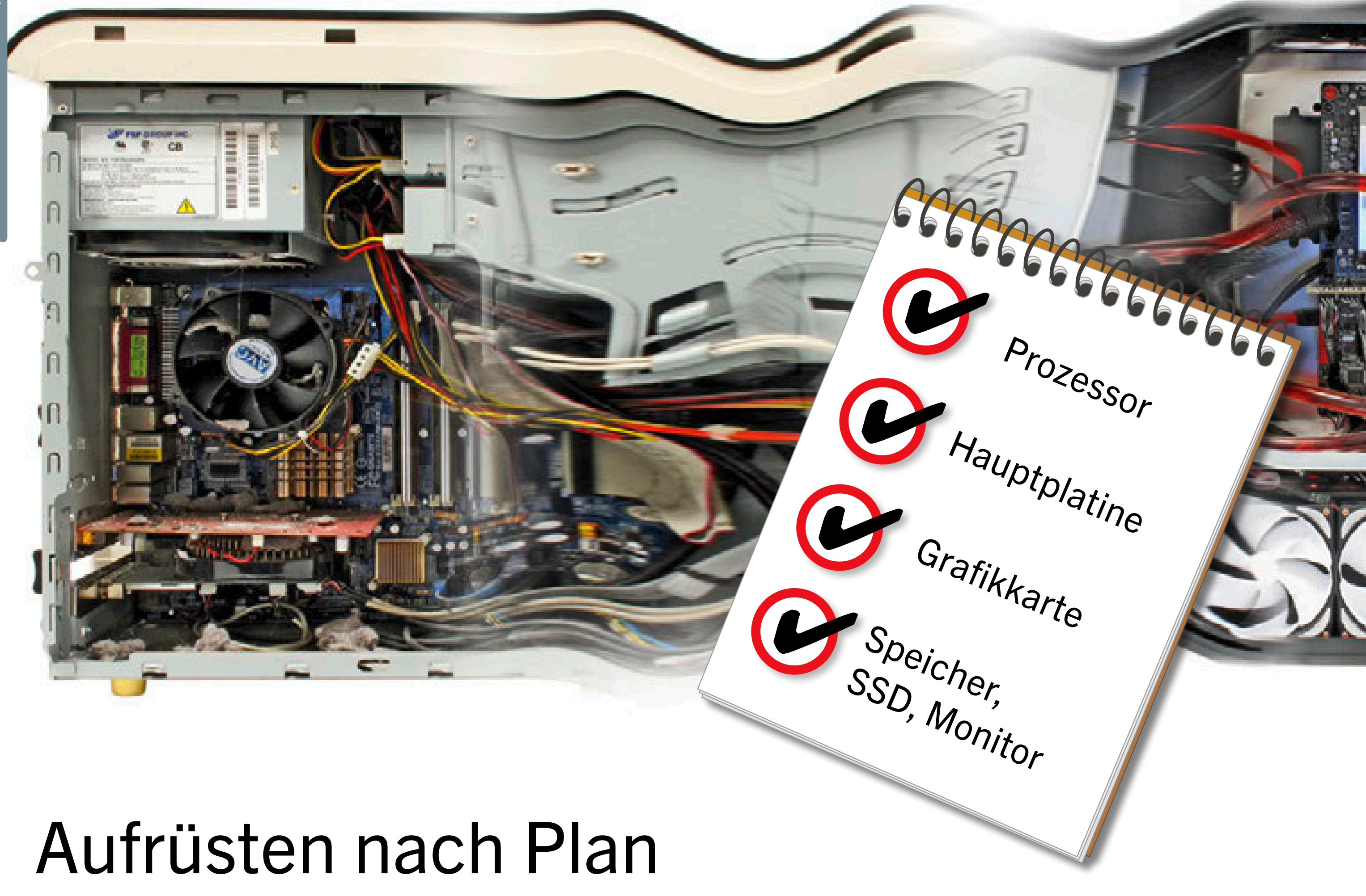
SSD/HDD | Neben einer 120-GB-SSD setzen wir in diesem PC auf eine 1.000-GB-HDD von Samsung.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1600-Speicher werden im neuen PC-Games-PC verbaut.

GRAFIKKARTE | Nvidias neue Geforce GTX 660 Ti ist natürlich das Highlight in diesem PC. Die Grafikkarte ist mit 2.048 MiByte Speicher ausgestattet.

MAINBOARD | Die Asrock-Platine B75 Pro3 lässt keine Wünsche offen und bietet auch USB-3.0-Schnittstellen.

NETZTEIL | Das sehr leise Be-quiet-Netzteil mit der Bezeichnung Pure Power CM L8-430W bietet Kabelmanagement und stellt 430 Watt Leistung zur Verfügung.



Aufrüsten nach Plan

Von: Carsten Spille

Spiele-PCs können viel Geld verschlingen, wenn sinnlos Komponenten gekauft werden. Wir zeigen Ihnen, wie Sie sinnvoll und preisbewusst aufrüsten.

Wir zeigen Ihnen in diesem Artikel, wie Sie Ihren PC optimal aufrüsten, denn ein Rechner kann niemals schnell genug sein. Dieser Leitspruch gilt nach wie vor, doch gibt es eine gewisse Grenze, ab welcher zusätzliche Leistung einerseits enorme Preisaufschläge nach sich zieht und andererseits nur in wenigen, speziellen Anwendungen oder Spielen wirklich spürbar ist. Diese Grenzen zeigen wir Ihnen auf den nächsten Seiten auf und erläutern frei nach dem Motto „Hilfe zur Selbsthilfe", wie Sie auch abseits unserer beispielhaften Empfehlungen die perfekte Balance herausfinden.

WICHTIGE KOMPONENTEN FÜR DIE SPIELELEISTUNG

Zwar besteht ein PC aus vielen verschiedenen Bauteilen, doch für die Spieleleistung im Allgemeinen verantwortlich sind in der Regel der Hauptprozessor, der das gesamte System und somit auch die Spiele-Engine antreibt, sowie die Grafikkarte, welche für die bildliche Darstellung und in manchen Fällen auch für die Physik- sowie Partikelsysteme nötig ist.

Doch diese beiden Leistungsträger innerhalb der PC-Mannschaft müssen sich auch entfalten können, sprich der Rest des Systems muss halbwegs passen, damit keine anderen Nadelöhre entstehen. Die sinnvolle Spiele-PC-Ausstattung fängt beim Arbeitsspeicher an, geht über die Festplatte und hört bei der Hauptplatine noch lange nicht auf. Insbesondere alte Mainboards für die Intel-Plattform können aufgrund des häufigen Sockel-Wechsels meist nicht mit leistungsfähigen, effizienten CPUs aufgerüstet werden.

Wenn Sie zum Beispiel noch einen PC mit Sockel 775 verwenden, ist außer den extrem teuren Extreme-Edition-CPUs maximal ein 3 GHz schneller Quadcore-Prozessor erhältlich, welcher in *Crysis 3* rund zwei Drittel langsamer ist als ein aktuelles 200-Euro-Modell. Natürlich sind in allen Fällen auch Leistungssteigerungen durch Übertaktung möglich. Da potenzielle Übertakter diesen Vorteil vermutlich jedoch bei alter wie neuer Plattform ausreizen, gehen wir darauf nur am Rande ein und verweisen auf die zahlreichen bisherigen Artikel zu exakt dieser Thematik.

Neben den Leistungsträgern CPU und Grafikkarte sind jedoch auch die Speicherausstattung, die Systemplatine, das Betriebssystem und der Datenträger wichtig für die Gesamtleistung. Unterhalb von 2 Gigabyte sind aktuelle Spiele eine zähe Angelegenheit, gemoddete Spiele erfordern teils auch 4 oder mehr GByte. Eine flotte SSD trägt zu den Durchschnitts-Fps zwar kaum bei, kann aber Ladezeiten drastisch verringern und kurze Nachladeruckler verhindern (siehe Benchmark auf der nächsten Doppelseite).

Das Betriebssystem der Wahl sollte derzeit Windows 7 in der 64-Bit-Version sein. Ausgereift und stabil bietet es inklusive Direct X 11 alles, was Spieler heute benötigen – Win8 setzt zu stark auf die Touch-Bedienung.



ÜBERSICHT: LEISTUNGSKLASSEN CPUS

	AMD-Modelle (Auswahl)	Intel-Modelle (Auswahl)	Preisbereich
High-End (keine Aufrüstempfehlung)	–	Core i7-3930K, -39x0X	Ab 300 Euro
Oberklasse	– (FX-8350 mit Wakü-Kit)	Core i7-3820, -3770K, -3770S, -3770, -2700K, -2600(K), i5-2500K	200 bis 300 Euro
Obere Mittelklasse	FX-8350, -8150	Core i5-3570K, -3570, - 3550, -3470, -3450, -3330, -2400	150 bis 200 Euro
Untere Mittelklasse	FX-8320, -8120, -6300, -4170, A10-5800K, -5700	Core i3-3xxx, -i3-2xxx	100 bis 150 Euro
Einsteiger	FX-6100, -4130, Phenom II, Athlon II, A8, A6	Core i3-3220, Pentium G, Celeron G	Bis 100 Euro
Veraltete, nicht empfehlenswerte Modelle	Athlon XP, Athlon 64, Athlon 64 X2, Phenom, Phenom II X2, A4-3xx0	Pentium 4, Core, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core i3-/i5-/i7-xxx	Verschiedene

Bemerkungen: Intels Stromspar-Modelle mit „S"- oder „T"-Suffix sind nur für spezielle Anwendungsfälle sinnvoll. Für Spieler gibt der bis zu 1 GHz niedrigere Grundtakt den Ausschlag, nicht zu den „T"-Modellen zu greifen.

ÜBERSICHT: LEISTUNGSKLASSEN GPUS

	AMD-Modelle (Auswahl)	Nvidia-Modelle (Auswahl)	Preisbereich
High-End (keine Aufrüstempfehlung)	Radeon HD „7990" (Dual-GPU)	GTX 690 (Dual-GPU), GTX Titan	Ab 500 Euro
Oberklasse	HD 7970 GHz-Ed., HD 7970	GTX 680, GTX 670	300 bis 500 Euro
Obere Mittelklasse	HD 7950 Boost, HD 7950	GTX 660 Ti	200 bis 300 Euro
Untere Mittelklasse	HD 7870 (Boost), HD 7790, HD 7850	GTX 660	130 bis 200 Euro
Einsteiger	HD 7770 (GHz-Ed.), HD 7750	GTX 650 Ti, GTX 650, GT 640	Bis 130 Euro
Veraltete, nicht empfehlenswerte Modelle	Radeon HD-5000-/-6000-Reihe und älter	Geforce-500-Reihe und älter	Verschiedene

AUFRÜSTMATRIX SPIELE: PROZESSOREN UND GRAFIKKARTEN

CPU/Grafikkarte	8800 GT HD 3870 HD 4850	GTX 260 GT 640 HD 4890 HD 5750	GTS 450 GTX 650 HD 5770 HD 7750	GTX 460/1G GTX 560 GTX 650 Ti HD 6870	GTX 560 Ti HD 5870 HD 6950 HD 7850	GTX 480 GTX 570 GTX 660 HD 6970	GTX 660 Ti GTX 580 HD 7870	GTX 670 HD 7950 (+ Boost) HD 7870 (+Boost)	GTX 680 HD 7970 (+GHz-Ed.)	GTX Titan GTX 690 HD „7990"
Core 2 Duo E4400 (2C/2T, 2 GHz)	Geeignete Kombination	CPU bremst	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark
A64 X2 6400+ (2C/2T, 3,2 GHz) C2D E8400 (2C/2T, 3,0 GHz)	Grafik bremst leicht	Geeignete Kombination	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark
C2Q Q9550 (4C/4T, 2,83 GHz) Ph. II X4 960T (4C/4T, 3,0 GHz+) Ath. II X4 740X (2M/4T, 3,2 GHz+)	Grafik bremst	Grafik bremst leicht	CPU bremst leicht	CPU bremst leicht	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark
Ph. II X6 1090T BE (6C/6T, 3,2 GHz+) A8-3870K (4C/4T, 3,0 GHz) A8-5600K (2M/4T, 3,6 GHz+) FX-8120 (4M/8T, 3,1 GHz+)	Grafik bremst	Grafik bremst	Geeignete Kombination	Geeignete Kombination	CPU bremst leicht	CPU bremst leicht	CPU bremst	CPU bremst stark	CPU bremst stark	CPU bremst stark
A10-5800K (2M/4T, 3,8 GHz+) FX-6200 (3M/6T, 3,8 GHz+) FX-8150 (4M/8T, 3,6 GHz+) FX-4300 (2M/4T, 3,8 GHz+)	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst leicht	Geeignete Kombination	Geeignete Kombination	Geeignete Kombination	CPU bremst leicht	CPU bremst	CPU bremst stark	CPU bremst stark
Ph. II X4 980 BE (4C/4T, 3,7 GHz) FX-4170 (2M/4T, 4,2 GHz+) FX-8320 (4M/8T, 3,5 GHz+)	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst	Grafik bremst leicht	Grafik bremst leicht	Geeignete Kombination	CPU bremst leicht	CPU bremst leicht	CPU bremst stark	CPU bremst stark
FX-6300 (3M/6T, 3,5 GHz+) Core i5-760 (4C/4T, 2,8 GHz+) Core i7-920 (4C/8T, 2,67 GHz+)	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst	Grafik bremst	Grafik bremst leicht	Geeignete Kombination	CPU bremst leicht	CPU bremst	CPU bremst stark
FX-8350 (4M/8T, 4,0 GHz+) Core i3-3220 (2C/4T, 3,3 GHz) Core i7-990X (6C/12T, 3,46 GHz+)	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst	Grafik bremst leicht	Geeignete Kombination	CPU bremst leicht	CPU bremst stark
Core i5-3470 (4C/4T, 3,2 GHz+) Core i5-3570K (4C/4T, 3,4 GHz+) und höher	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst stark	Grafik bremst	Grafik bremst leicht	Geeignete Kombination	CPU bremst

* Alle Angaben basieren auf Messungen in 1.920 x 1.080 mit maximalen Details ohne AA/AF; je mehr AA/AF eingesetzt wird, desto geringer die CPU-Bremswirkung. Je niedriger die Auflösung und grafische Detailstufe, desto weniger bremst die Grafik. Je nach Spiel können die hier abgebildeten Richtwerte im Einzelfall abweichen.

Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis fürs Aufrüsten

Als Aufrüstwilliger fragen Sie sich vermutlich, wie Ihre hart erarbeiteten Euro am besten investiert sind. Dazu müssen Sie sich vorab darüber im Klaren sein, ob Sie lediglich einen vergleichsweise kurzen Zeitraum von ein bis zwei Jahren noch irgendwie und möglichst günstig überbrücken wollen oder ob Sie ein neues System auf die Beine stellen möchten, mit dem Sie dann die nächsten Jahre inklusive ein paar kleinerer Veränderungen wieder Ihre Ruhe haben. Ersteres ist in der Regel die kostengünstigere Variante, da Sie hier lediglich die Flaschenhälse des Systems entfernen.

SYSTEMATISCH AUFRÜSTEN

Speziell bei einem AMD-System ist die Webseite Ihres Mainboard-Herstellers die erste Anlaufstelle. Hier erfahren Sie, welchen Prozessor Sie maximal nutzen können. Handelt es sich dabei um einen Phenom II X4 oder gar X6, können Sie mit einer solchen CPU Ihren Rechner noch eine gute Weile am Leben erhalten, ohne gleich komplett auf eine neue Architektur wechseln zu müssen. Achten Sie hierbei aber streng auf die TDP der CPU. Nicht alle Mainboards unterstützen 125- oder gar 140-Watt-Modelle – mit einem 95-Watt-Prozessor haben Sie bessere Chancen. So erhalten Sie für die meisten Spiele brauchbare Fps-Raten, falls das Restsystem ebenfalls mitspielt.

Im Intel-Lager bestimmt ebenfalls der Sockel, wie viel Investition in das System sich noch lohnt. Für einen Sockel-775-PC würde sich zwar ein Upgrade auf einen 3-GHz-Quadcore anbieten, doch sind entsprechende Prozessoren selbst im Gebrauchtmarkt überteuert – vergewissern Sie sich in jedem Falle auch hier bezüglich der Kompatibilität zu Ihrer Hauptplatine.

Bessere Chancen haben Sie bei einem Sockel-1156-Board. Hier können Sie zwar ebenfalls keine aktuellen Prozessoren einsetzen, aber die Infrastruktur unterstützt problemlos native Vierkern-CPUs der Core-i5-xxx-Reihe, die modernen Spielen durchaus gewachsen sind. Die Gebrauchtpreise sind zwar auch hier deftig, dafür hält das System dann aber noch eine Weile länger durch als ein aufgebrezelter Sockel-775-Rechner.

In Sachen neuer Grafikkarte sind Sie mit einem PCI-Express-Steckplatz schon fast auf der sicheren Seite, denn auch moderne PCI-E-3.0-Karten sollten abwärtskompatibel sein. Bis hinunter zu 2.0-Steckplätzen gab es im Testlabor bisher auch keine Probleme, lediglich in einigen PEG-1.1-Platinen machten insbesondere Dual-GPU-Karten manchmal Schwierigkeiten.

KOMPLETT AUFRÜSTEN

Bei einem kompletten Systemwechsel haben Sie den Vorteil, optimal aufeinander abgestimmte Komponenten verwenden zu können. Die besten CPUs und Grafikkarten stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten vor – doch bedenken Sie Folgendes: Bei kaum einem Bauteil gibt es eine lineare Steigerung der Leistung in Bezug zum Preis. Im Klartext: Sie zahlen für jedes Plus an Leistung überproportional mehr Geld. Für die Zukunft zu kaufen lohnt sich also eher nicht – wählen Sie den Leistungsstand aus, den Sie aktuell benötigen. Falls der so zusammengestellte PC nicht mehr genügt, rüsten Sie ihn später erneut auf – eventuell auch mit günstigen Teilen aus dem Gebrauchtmarkt.

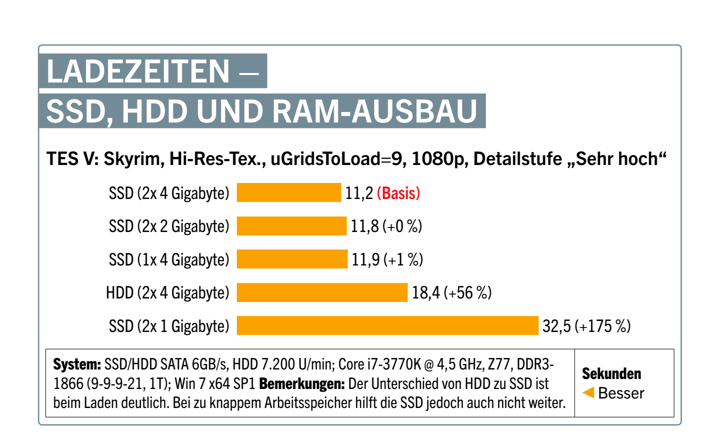
DIABLO 3: NACHLADERUCKLER HDD VS. SSD

1920 x 1080, maximale Details, kein AA/AF

Bilder pro Sekunde (Fps): 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70
Zeit in Sekunden: 0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30
◆ HDD
○ SSD

System: SDD/HDD SATA 6GB/s, HDD 7.200 U/min; Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, DDR3-1866 (9-9-9-21, 1T); Win 7 x64 SP1 **Bemerkungen:** Beim Betreten neuer Gebiete mindert eine SSD auftretende Nachladeruckler erheblich.

LADEZEITEN – SSD, HDD UND RAM-AUSBAU



System: SSD/HDD SATA 6GB/s, HDD 7.200 U/min; Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, DDR3-1866 (9-9-9-21, 1T); Win 7 x64 SP1 **Bemerkungen:** Der Unterschied von HDD zu SSD ist beim Laden deutlich. Bei zu knappem Arbeitsspeicher hilft die SSD jedoch auch nicht weiter.

AUFRÜSTEMPFEHLUNGEN

Das Mainboard
Je nach System ist hier natürlich ein anderes Modell erforderlich. Das Asrock Z77 Pro3 deckt alle wesentlichen Ansprüche an aktuelle Intel-Systeme ab. AMD-Anhänger greifen für 70 Euro zum AM3+-Board 970A-UD3 von Gigabyte oder zum 95 Euro teuren FM2-Modell FM2A85X Extreme 6, welches abermals von Asrock kommt.



ab
€ 65,-

RAM – viel hilft viel
Dieser Leitspruch gilt in gewissem Maße für Arbeitsspeicher tatsächlich. Aktuell sollten PCs über vier Gigabyte verfügen, angesichts günstiger Preise für DDR3-Module schaden auch 8 Gigabyte nicht, sofern Ihr Betriebssystem und Ihre CPU die 64-Bit-Technik beherrschen – ansonsten verpufft alles über der 4-GiB-Grenze.

SSD statt Festplatte
Eine SSD kitzelt aus den meisten PCs ein enormes Tempogefühl heraus. Dafür genügt übrigens schon ein SATA-Anschluss im 3,0-GB/s-Standard, da die Zugriffszeiten einen Großteil der Beschleunigung ausmachen. Greifen Sie aktuell zu 240-/256-GByte-Modellen – diese bieten ab rund 150 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.



PC mit schwacher CPU

Eine Grafikkarte rüstet sich sprichwörtlich fast von allein auf: Einfach Gehäuse öffnen, eine oder maximal zwei Schrauben lösen, Stromversorgung trennen, das Ganze in umgekehrter Reihenfolge noch einmal und schon ist der Tausch über die Bühne gegangen. Ein neuer Prozessor dagegen ist häufig auch mit dem Tausch von Hauptplatine, Arbeitsspeicher und daraus folgend möglicherweise sogar einer Windows-Neuinstallation verbunden. Daher werden Prozessoren oft auch länger genutzt. Wenn auch Ihre Grafikkarte sich gelegentlich langweilt, sagen wir Ihnen in diesem Abschnitt, welche CPU Sie ihr zur Seite stellen sollten.

PROZESSOREN FÜR SPIELER

Der Fokus dieses Artikels liegt ganz klar auf der Spieleleistung – daher auch die Empfehlung, auf eine hohe Pro-Megahertz-Leistung zu setzen, damit Ihr System in den vielen kaum per Multithreading programmierten Spielen beschleunigt wird. Aus diesem Grunde kann beim derzeitigen Stand unseres Spiele-Testparcours auch ein Core i3 noch so gut mithalten – er sticht in vielen Spielen mit schwacher Mehrkernunterstützung die in Anwendungen potenten AMD-CPUs aus. Bei diesen wiederum können auch vermeintlich „kleinere" Exemplare wie der FX-6300 ihre teureren Geschwister dank des hohen Turbo-Taktes wenn schon nicht über-, dann doch zumindest einholen. Gegenbeispiele wie *Battlefield 3* oder *Crysis 3* bestätigen die Regel.

Für aktuelle Spiele empfehlen wir derzeit ganz klar einen Vierkern-Prozessor aus Intels Ivy-Bridge-Reihe wie den 160 Euro teuren Core i5-3470. AMD-Fans greifen am ehesten zum FX-6300 (120 Euro), sofern das Mainboard mitspielt. Zum Aufrüsten auf bestehenden Hauptplatinen können Sie in vielen Fällen auch zu einem flotten Phenom II X4 mit 3,2 bis 3,5 GHz Takt greifen. Bei einer Neuanschaffung inklusive Platinen und Hauptspeicher bieten auch Athlon II X4 651 und Athlon II X4 740X für den Sockel FM2 viel Leistung fürs Geld.

CPU: AUFRÜSTEN LOHNT SICH BEI AKTUELLEN SPIELEN

Dirt 3 „Smelter Route 9" – Acht Gegner, maximale Details, 1080p, kein AA/AF

Prozessor	Min.	Ø Fps
Core i5-3570K	81	93,8 (+137 %)
Core i5-3470	80	89,5 (+127 %)
FX-8350 (4M/8T)	77	86,5 (+119 %)
Core i5-760 (4C/4T)	66	82,6 (+109 %)
Core i3-3225 (2C/4T)	57	81,4 (+106 %)
Phenom II X6 1100T (6C/6T)	70	77,2 (+95 %)
FX-6300 (3M/6T)	64	75,8 (+92 %)
Phenom II X4 965 (4C/4T)	68	72,1 (+83 %)
C2Q E6600 OC 3,2 GHz (4C/4T)	54	61,6 (+56 %)
C2D E8400 (2C/2T)	34	39,5 (Basis)

Verschiedene Spiele, maximale Details, 1.920 x 1.080, kein AA/AF

Starcraft 2: WoL
TES 5: Skyrim
Anno 2070
Battlefield 3

Bilder pro Sekunde (Fps): 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90

C2D E8400 | C2Q Q9550 | Athlon II X4-740X | Ph. II X6 1100T | FX-6300 | FX-8350 | i5-3470

Prozessortypen, nach Leistung sortiert

System: Intel P45/P55/Z77, AMD 970, 8 Gigabyte (DDR2-800 So. 775; DDR3-1066/1333/1600/1866 (So. 1155/1156/2011, AM3+), Geforce GTX 580 @ 900/2.300 MHz; Win7 x64 — Min. | Ø Fps ▶ Besser

PC mit veralteter Grafik

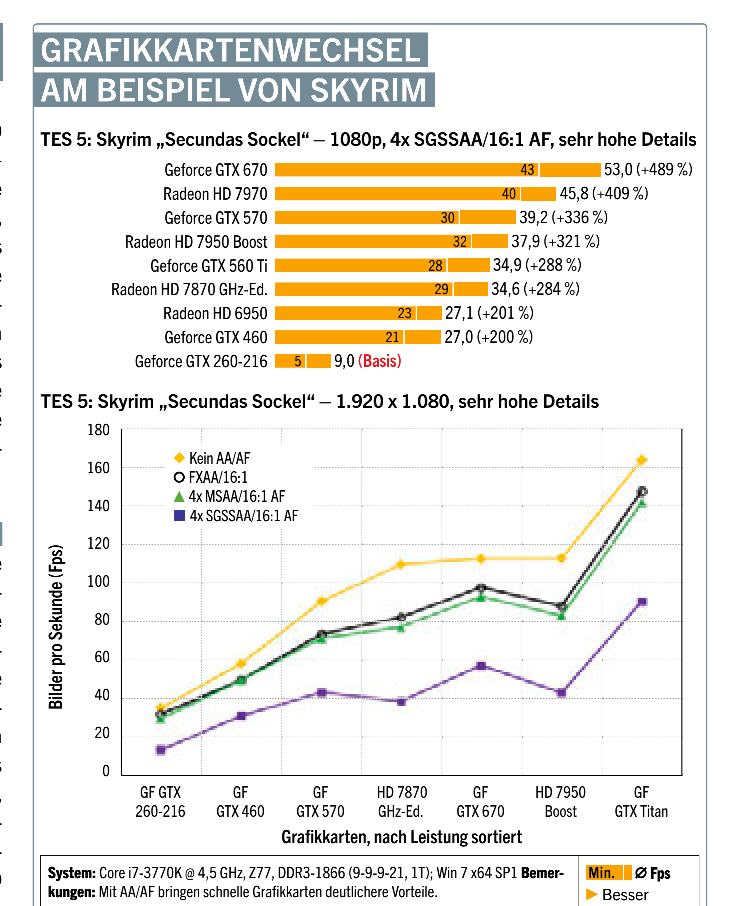
Ihr Spiele-Rechner ist bereits mit einem starken Vierkernprozessor ausgestattet, Sie nutzen aber entweder den in CPU oder Hauptplatine integrierten Grafikkern (GPU) oder eine sehr schwache Grafikkarte? Was seltsam klingt, ist bei fertig gekauften Komplett-PCs oder dem späten Entdecken der Spieleleidenschaft gar nicht so abwegig. In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, was Sie beim Aufrüsten im Grafiklimit beachten sollten.

DIE WAHL DES GRAFIKBESCHLEUNIGERS

Wie die Aufrüst-Matrix auf der vorigen Doppelseite zeigt, sollten Sie einem Vierkern-Prozessor mit etwa 3 GHz (CPU-Zeile 3 und höher) für adäquate Spieleleistung auch eine sinnvolle Grafikkarte zur Seite stellen. Alles unterhalb einer Geforce GTX 460 oder Radeon HD 6870 ist hier sprichwörtlich wie „Perlen vor die Säue werfen". Am besten bedient sind Sie in dieser CPU-Klasse mit einer günstigen Radeon HD 7850 oder HD 7870 mit 2 Gigabyte Grafikspeicher – diese verfügt über eine moderne Architektur, gute Spieleleistung, tolle Bildqualität und alle Features der größeren Karten. Genügsame Nvidia-Fans werden ab einer Geforce GTX 660 glücklich, müssen allerdings einen kleinen Aufpreis bezahlen, da die nächstkleinere aus der aktuellen Baureihe, die 650 Ti, kaum Reserven für die Zukunft bietet.

DETAILVERBESSERUNGEN

Wir konzentrieren uns hier auf die Full-HD-Auflösung ohne weitere Bildverbesserer. Je höher Sie die Auflösung oder Ihre Ansprüche an Kantenglättung (inklusive FXAA) oder andere Bildverbesserer schrauben, desto eher sollten Sie sich in der Matrix weiter rechts umsehen – wer es darauf anlegt, kann auch mit einem Zweikern-Prozessor sogar eine High-End-Grafikkarte eine GTX 690 oder HD 7990 an ihre Grenzen treiben.



Kaufberatung Prozessoren

WENN DAS WARTEN EWIG WÄHRT ...



Jede Prozessorgeneration, egal ob von AMD oder Intel, verspricht mehr Leistung, modernere Features und nicht zuletzt eine verbesserte Effizienz dank Fortschritten in der Herstellungstechnik. Da die jeweiligen Aufgüsse insbesondere bei AMD zuletzt jedoch in immer schnellerem Rhythmus erfolgten, fragt man sich als Aufrüstwilliger zwangsläufig, wann nun wirklich der richtige Zeitpunkt gekommen ist, zuzuschlagen.

Auch bei mir ist der Wechsel zu einem neuen System eigentlich schon längst überfällig. Zunächst wollte ich AMDs Bulldozer-CPUs abwarten – und danach klang Intels Haswell-Generation verlockend. Die Folge: Seit fünf Jahren krebse ich nun mit einer (zugegeben recht flotten) Dualcore-CPU herum und werde von den meisten Kollegen schon mitleidig belächelt. Doch dank hoher Display-Auflösung und Supersample-AA kann ich zumindest die Grafikleistung meiner Radeon HD 7970 gut nutzen. Doch spätestens mit *Mechwarrior Online* ist die CPU nun endgültig an ihrer Grenze angelangt und wird ersetzt.

»Man fragt sich als Aufrüstwilliger, wann der richtige Zeitpunkt gekommen ist, zuzuschlagen.«

Carsten Spille, Fachbereich Grafikkarten

Auch bei Prozessoren gilt, dass der richtige Zeitpunkt zum Aufrüsten eigentlich nie gekommen ist – immer steht noch etwas Besseres, Schnelleres, Effizienteres vor der Tür. Doch im Gegensatz zu beispielsweise Grafikeinstellungen, welche viele Stellschrauben bieten, sind manche Titel mit einem veralteten Prozessor einfach hoffnungslos überfordert. Nach dem Mehrspieler-Part von *Battlefield 3* beweisen auch *Crysis 3* und andere Cry-Engine-3-Spiele, dass unterhalb einer modernen Quadcore-CPU nichts mehr geht. Doch zum Glück (und dank AMD) sind die Rechenzentralen inzwischen günstiger, als man eventuell befürchten könnte.

DAS ÖKOSYSTEM

Mit der Wahl eines Prozessors binden Sie sich immer auch an die entsprechende Plattform – Intel oder AMD. Grundsätzliche Vor- oder Nachteile sind für normale Spieler damit derzeit nicht verbunden. Intel integriert den PCI-Express-Root-Komplex zwar in den Prozessor und USB 3.0 in den Mainboard-Chip (PCH), bei AMD gibt's das derzeit nur bei den aktuellen APU-Plattformen mit Sockel FM2. Dafür können Multi-GPU-Systeme mit mehreren PCI-E-x16-Steckplätzen bei AMDs FX-Prozessoren auch mit günstigeren Hauptplatinen aufgebaut werden – hier ist bei Intel der Griff zu teuren Übertakter-Boards oder der noch teureren und technisch überholten Sockel-2011-Plattform nötig.

Für Aufrüster wirklich spannend ist jedoch die Frage, ob man eventuell vorhandene Komponenten auch weiterhin nutzen kann. Aktuell ist bei Intel der Mittel- bis Oberklasse-Sockel 1155, auf dem sich pfeilschnelle Systeme bauen lassen. Mit Erscheinen der Haswell-Generation im Sommer wird dieser jedoch zur Sackgasse – hier sind Sie auf die Geschwindigkeit eines Core i7-3770K (inklusive ein paar Extra-MHz durch Übertakten oder ein mögliches Folgemodell „3780K") beschränkt. Bei AMD steht derzeit nur ein kleines Update für die derzeitigen FX-Modelle auf Basis des Vishera-Unterbaus auf dem Plan – dafür kommen auch AM3(+)-Mainboards noch infrage. Bei den APUs, also AMDs Prozessoren mit integrierter Radeon-Grafikeinheit, setzen aktuelle Modelle auf den Sockel FM2, der Vorgänger „Llano" nutzte den inkompatiblen FM1, der Nachfolger mit dem Codenamen „Kaveri" soll laut aktuellem Stand der Dinge wohl auch noch im Sockel FM2 Platz finden.

DER PROZESSOR

Unsere Benchmarks auf der nächsten Seite legen zweierlei nahe: Die schnellsten Prozessoren für Spieler entstammen Intels aktueller Core-i-3000-Reihe – AMD kann allerdings sehr gut mithalten, wenn man den Preis in die Gleichung mit einfließen lässt. Hier bieten insbesondere die für 65 bis 70 Euro erhältlichen FM2-Prozessoren Athlon II X4 740X und 651 (im Gegensatz zu den APU-Modellen allerdings ohne Grafikeinheit) ein ungeschlagenes Preis-Leistungs-Verhältnis, stoßen aber bei brandaktuellen Spielekrachern wie *Battlefield 3* oder *Crysis 3* an ihre Leistungsgrenze – Reserven für die (nähere) Zukunft bestehen kaum. Wir empfehlen daher den Griff zu einer flotteren CPU. Aufseiten AMDs bietet sich hier der rund 120 Euro günstige FX-6300 an, welcher dank hoher Turbo-Taktung auch bei Last auf allen Kernen oft an die Leistung des AMD-Flaggschiffes FX-8350 herankommt und überdies dank einer 30 Watt geringeren thermischen Verlustleistung (TDP) auch leiser zu kühlen ist. Im Intel-Lager greifen Aufrüster für 160 Euro zum Core i5-3470, welcher das beste Preis-Leistungs-Verhältnis der „echten" Vierkerner bietet – die ebenfalls flotten Core-i3-Prozessoren sind in *Crysis 3* bereits an ihrer Leistungsgrenze angekommen. Schlummert in Ihnen auch ein kleiner Übertakter, investieren Sie die 40 Euro Aufpreis für einen i5-3570K und knacken mit Leichtigkeit die 4-GHz-Marke.

Verkraftet Ihre AMD-Hauptplatine nur Phenom-II-Modelle, sind Sie auch mit einem günstigen Vierkerner Phenom II X4 oder gar einem ebenfalls nicht teuren X6 mit sechs Kernen und einem Takt über 3 GHz noch gut bedient. Auch liegt hier weiteres Tuning-Potenzial verborgen, Stichwort „Northbridge-Takt erhöhen". So läuft beispielsweise der Phenom II X6 1100T mit 1,45 Volt Spannung und 2,8 GHz-Northbridge-Frequenz problemlos mit 4,0 Gigahertz Taktrate.

CPU-AUFRÜSTEMPFEHLUNGEN

Intel Core i5-3470/3570K
Die beiden i5-CPUs auf Ivy-Bridge-Basis bieten alles Nötige für Spieler: Vier Kerne für Titel (*Crysis 3*), die stark für Multithreading programmiert sind und eine hohe Pro-MHz-Leistung für Spiele wie *Starcraft 2*. Der geringe Stromverbrauch ermöglicht eine leise Kühlung, der 3570K dank freiem Multiplikator sinnvolles Übertakten für 40 Euro Aufpreis.





AMD FX-6300
Der mit drei Modulen, in AMD-Zählweise also sechs Kernen ausgestattete Prozessor hat seine Stärken natürlich bei Spielen, welche viele Kerne nutzen, etwa *Battlefield 3*. Gleichzeitig lässt sich die mit 120 Euro sehr günstige CPU auch leiser kühlen als das rund 50 % teurere AMD-Topmodell, das nur in *Crysis 3* wirklich davonziehen kann.

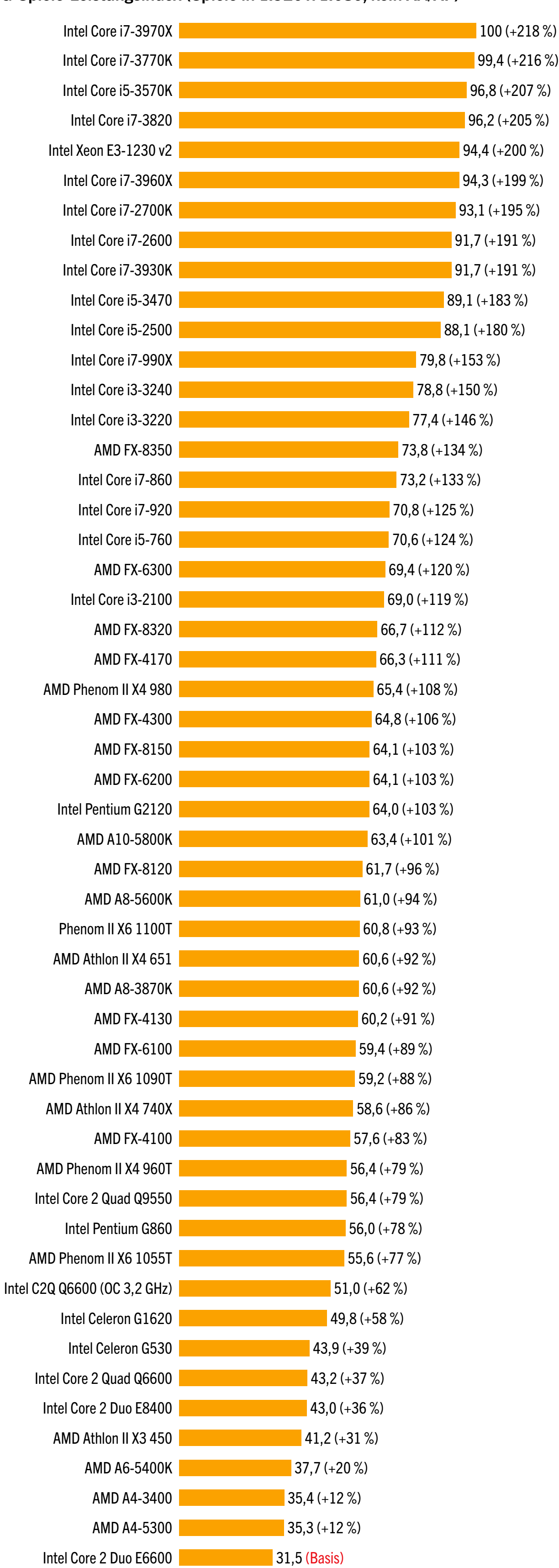
AMD Phenom II X4/X6
Besitzer einer AM2- oder AM3-Platine können bei kompatiblem BIOS auch durch einfachen Prozessortausch auf Phenom II X4 oder gar X6 aufrüsten und so die Spieletauglichkeit des Systems günstig auf ein vertretbares Niveau bringen. Prüfen Sie hierzu vorab auf der Hersteller-Website, ob Ihre Platine kompatibel ist.





PROZESSORLEISTUNG: SPIELE-BENCHMARKPARCOURS

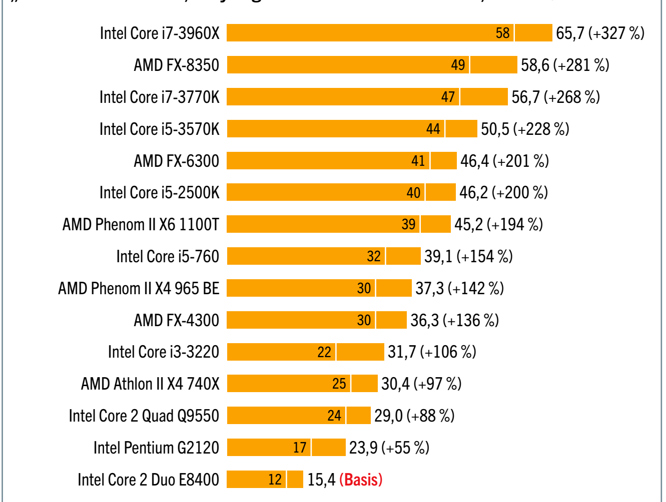
PCG-Spiele-Leistungsindex (Spiele in 1.920 x 1.080, kein AA/AF)



System: Intel P45/P55/X58/X79/Z77, AMD 970/A75, 8 GB DDR2-800 (Sockel 775), 6/8 GB DDR3-1066/1333/1600/1866 (So. 1155/1156/1366/2011, AM3+/FM2), GTX 580 @ 900/2.3000 MHz; Win7 x64 **Bemerkungen:** Der Index gilt für Spiele, nicht für Anwendungen.

CRYSIS 3: MODERN, ABER UNTYPISCHES VERHALTEN

„Fields": 1.280 x 720, Very High + sehr hohe Texturdetails, kein AA/AF



System: Geforce GTX Titan, X79/Z77/P55/P45/970/A85X, 2 x 4 Gigabyte DDR3/DDR2; Win 7 x64 SP1, Geforce 314.09 (HQ) **Bemerkungen:** Für *Crysis 3* genügt eine Vierkern-Sandy-Bridge-CPU oder eine Sechskern-AMD-CPU, ohne dass es ein High-End-Modell sein muss.

PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS PROZESSOREN

Prozessor-Modell	Preis	Preis-Leistungs-Verhältnis*
AMD Athlon II X4 740X	65 Euro	90,2
AMD Athlon II X4 651	70 Euro	86,6
Intel Core i3-3220	100 Euro	77,4
AMD A8-3870K	80 Euro	75,7
AMD A8-5600K	90 Euro	67,8
Intel Core i3-3240	130 Euro	60,6
AMD FX-4300	110 Euro	58,9
AMD FX-6300	120 Euro	57,8
AMD A10-5800K	110 Euro	57,6
Intel Core i5-3470	160 Euro	55,7
Intel Core i5-2500	180 Euro	48,9
Intel Core i5-3570K	200 Euro	48,4
Intel Xeon E3-1230 v2	200 Euro	47,2
AMD Phenom II X4 960T	125 Euro	45,1
AMD FX-8320	150 Euro	44,5
AMD Phenom II X4 980	150 Euro	43,6
AMD Phenom II X6 1055T	130 Euro	42,8
AMD FX-8350	180 Euro	41,0
Intel Core i5-760	180 Euro	39,2
Intel Core i7-2600	240 Euro	38,2
Intel Core i7-2700K	250 Euro	37,2
Intel Core i7-3820	260 Euro	37,0
Intel Core i7-3770K	290 Euro	34,3
AMD Phenom II X6 1090T	180 Euro	32,9
AMD Phenom II X6 1100T	200 Euro	30,4
Intel Core i7-3930K	500 Euro	18,3
Intel Core i7-3970X	920 Euro	10,9

* Mehr ist besser; Grundlage: Leistungsindex Spiele geteilt durch Euro, Ergebnis mal 100.

Bemerkungen: Wir haben aus dem kompletten Leistungsindex eine Auswahl getroffen und Modelle mit weniger als vier Threads sowie „tote" Plattformen entfernt. Übertaktungsmöglichkeiten sind hier nicht berücksichtigt. Sie sollten allerdings berücksichtigen, dass die Top 7 dieser Liste bereits mit aktuellen Spielen gut ausgelastet sind. Planen Sie ein wenig weiter in die Zukunft, sollten Sie für ein potentes Spielesystem mindestens zu AMDs FX-6300 oder Intels Core i5-3470 greifen.

Kaufberatung Grafikkarten

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN FÜR AUFSTEIGER

Gigabyte HD 7950 Windforce 3 GV-R795WF3-3GD
Just im Testlabor und bereits eine Empfehlung: Dank des günstigen Preises und der hohen Taktraten – unser Testmuster boostet von 900 MHz Standardtakt auf ein rundes Gigahertz – der leisen Windforce 3 stellt die Gigabyte-Karte die Ansprüche fast aller Gamer zufrieden. Sie dürfte auch künftig noch die meisten Spiele flüssig darstellen können.





Sapphire HD 7870 XT with Boost
Laut Gerüchten auf der Cebit 2013 wird die 7870 Boost, welche auf beschnittenen Grafikchips der HD-7900-Reihe basiert, nur noch eingeschränkt fortgeführt. Derzeit ist das Angebot von 200 Euro (die Powercolor-Myst-Edition gibt's gar für 190 Euro) aber aus reiner Preis-Leistungs-Sicht kaum zu schlagen – selbst ohne das Never-Settle-Reloaded-Bundle (siehe nächste Seite).

DAS PASSENDE GAMER-DISPLAY: FULL-HD UND 120 HERTZ

Nicht nur die Hardware im PC, sondern auch die Peripherie ist wichtig.



Dass heutzutage noch jemand seinen Röhrenmonitor von anno dazumal nutzt, ist unwahrscheinlich. Angesichts von Preisen unter 100 Euro für eine 1080p-taugliche Anzeige (1.920 x 1080 Pixel) ist aber auch ein Upgrade des Flachbildschirms zu erwägen. Empfehlenswerte Modelle wie das Iiyama Prolite E2473HDS, unseren aktuellen Preistipp in der 24-Zoll-Klasse, gibt es ab rund 190 Euro. Geben Sie bis zu 300 Euro aus, können wir Ihnen das Top-Produkt Asus VG248QE ans Her(t)z legen, denn dieser zeigt dank seiner Eignung als 3D-Display wahlweise auch im Normalbetrieb bis zu 144 Bilder pro Sekunde (Hz) an und erlaubt so butterweiches Gameplay auch mit vertikaler Synchronisation (VSync). Selbst ohne Nvidias adaptive Technik sind die Stufen 144, 72 und 36 Hz verfügbar, was gegenüber 120, 60, 30 und erst recht im Vergleich zu 60, 30 und 15 Hz eine drastische Verbesserung darstellt. Wenn Sie ein Anhänger von Downsampling, also dem Betrieb mit erhöhter, auf die native Display-Auflösung heruntergerechneter Pixelzahl, sind, könnte Ihnen das ebenfalls von uns getestete Benq XL2411T für 330 Euro gefallen. Im Test gelang uns der Betrieb mit 3.840 x 2.160 Pixeln – allerdings mussten wir dazu auf 55 Hertz zurückschalten.

Das XL2411T zeigt – wie der Asus-Monitor (bei dem nur eine DS-Auflösung von 2.880 x 1.620 möglich war) – ebenfalls 3D und bis zu 144 Hz an.

Speziell im Bereich Grafikkarten gibt es starke Schwankungen. Je nach Spiel liegt mal die Nvidia-, mal die AMD-Architektur vorn und ein neuer, besser optimierter Treiber kann das Gefüge gehörig durcheinanderwirbeln, wie zuletzt im Herbst 2012 mit AMDs „Wundertreiber" für *Battlefield 3* geschehen (siehe dazu auch http://goo.gl/darJd). Behalten Sie daher im Hinterkopf, dass exakt bestimmte Grafikleistung immer nur eine Momentaufnahme sein kann.

ÜBERTAKTEN STATT AUFRÜSTEN?

Manche Typen von Grafikchips haben den Ruf, wahre Übertaktungswunder zu sein – und manch ein Spieler will durch Ausnutzen dieser Reserven den Griff zum teureren Modell sparen oder einen Aufrüstzyklus auslassen. Ersteres Ansinnen ist in vielen Fällen noch problemlos möglich, beispielsweise mit der Geforce GTX 670 oder Radeon HD 7950. In unserem Übertaktungstest erreichten wir bei der Geforce-Karte durch den Dreh an der Taktschraube im Schnitt ein Leistungsplus von knapp über 25 Prozent und übertreffen damit eindeutig das Niveau einer GTX 680 im Standardbetrieb. Die HD 7950 konnten wir dagegen sogar um 40 Prozent und mehr beschleunigen, und selbst wenn wir davon ein paar Prozentpunkte für ein möglicherweise überdurchschnittlich gutes Exemplar abziehen, bleibt immer noch HD-7970-Niveau übrig. Das hat AMD hernach übrigens ebenfalls erkannt und mit den jeweiligen Boost-Editionen bei gut gekühlten Karten auch einige Megahertz an Takt draufgelegt.

Schwierig wird es jedoch, wenn Sie wirklich eine Produktgeneration durch gezielte Übertaktung überspringen wollen. Zum Beispiel müssten Sie eine Geforce GTX 560 Ti schon auf circa 1,2 Gigahertz übertakten, um in *Battlefield 3* auf das Niveau des nominellen Nachfolgers, der 660 Ti, zu kommen. Das mag Profi-Übertaktern mit Extrem-Kühlung zwar gelingen, ist allerdings nur für Benchmarkrekorde, nicht aber für den Dauerbetrieb daheim möglich. Allenfalls die Auffrischung mitten im Produktzyklus – also der Sprung von einer Geforce GTX 460 auf eine Geforce GTX 560 (ohne Ti) – lässt sich in der Regel bewerkstelligen. Hier sind „nur" ein paar MHz mehr zu stemmen, die im genannten Beispiel nahezu jede Karte verkraften sollte.

SLI UND CROSSFIRE

Noch ein paar Zeilen zum Thema Multi-GPU. Den Kauf einer weiteren Karte als Verstärkung des bereits vorhandenen 3D-Beuschleunigers oder eines Modells mit zwei statt einem Grafikchip sehen wir als eher problematisch an. Neben der ausgeprägten Profilabhängigkeit können auch die oft unregelmäßig verteilten Bilder den Spielspaß einer solchen Lösung mindern. Insbesondere Anfängern auf diesem Gebiet müssen wir daher immer noch von einem Multi-GPU-Gespann als Aufrüstoption der bestehenden Grafiklösung abraten.

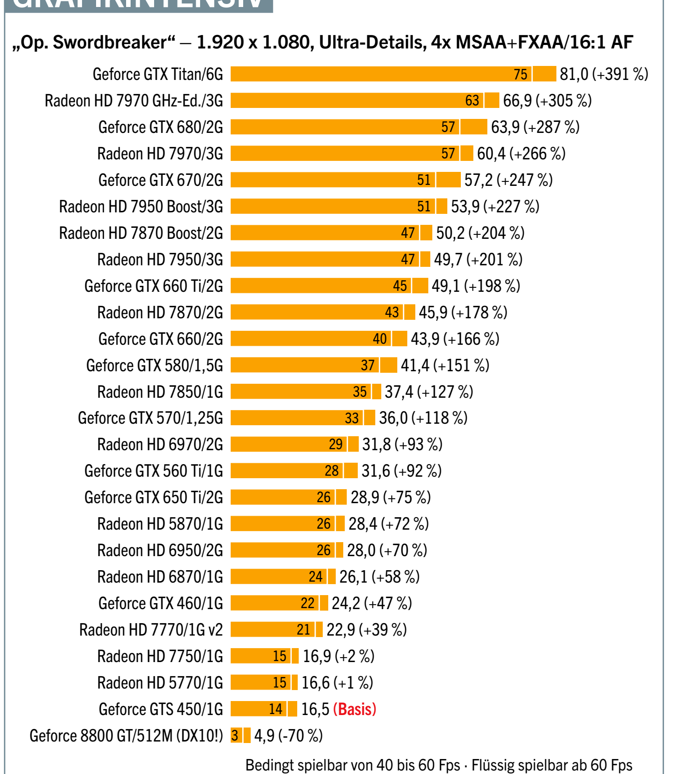
LEISTUNGSINDEX GRAFIK

Im Gegensatz zum CPU-Index befinden sich im Grafikkarten-Leistungsindex ausschließlich Spiele, sodass wir ihn für die Aufrüst-Matrix nicht separat aufbereitet haben. Stattdessen sehen Sie auf der rechten Seite umfassende Benchmarks zum einen mit *Battlefield 3* und zum anderen mit dem 3D Mark 11, in welchen wir mehr als 25 Grafikkarten gegeneinander antreten lassen. Als Referenzkarte im Shooter-Bereich nutzen wir mit der Geforce GTS 450 eine der langsameren Direct-X-11-Karten erster Generation sowie die ehemals verbreitete Geforce 8800 GT, welche allein schon durch ihren 512 Megabyte kleinen Grafikspeicher zu kämpfen hat. Durch den größeren Speicher der kommenden Konsolen-Generation ist davon auszugehen, dass die Speicheranforderungen an PC-Grafikkarten ebenfalls steigen – auch 1 Gigabyte könnte knapp werden. ❑

FAZIT

Aufrüsten nach Plan
Mit etwas Umsicht und den essenziellen Informationen lässt sich beim Aufrüsten des Spiele-PCs eine Menge Geld sparen und zugleich ein rasantes System auf die Beine stellen – lediglich die Schwachstellen müssen identifiziert und systematisch verbessert werden. Bei dieser Aufgabe hilft die Matrix in diesem Artikel.

BATTLEFIELD 3 – IM SINGLEPLAYER GRAFIKINTENSIV

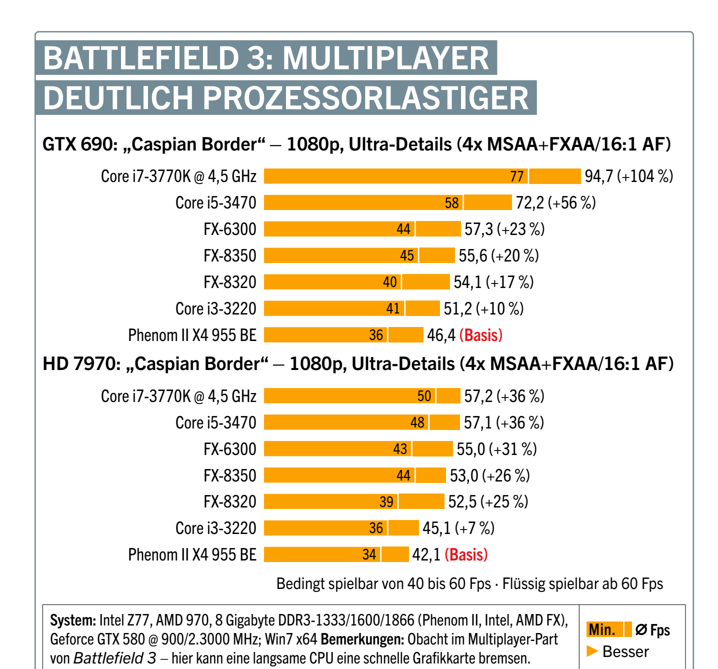


System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 GByte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, Texturfilter im Treiber auf „Hohe Qualität“ **Bemerkungen:** Im grafiklastigen Einzelspielermodus von **Battlefield 3** lassen sich im Vergleich zu älteren Karten doppelt bis dreifache Fps-Werte erreichen.





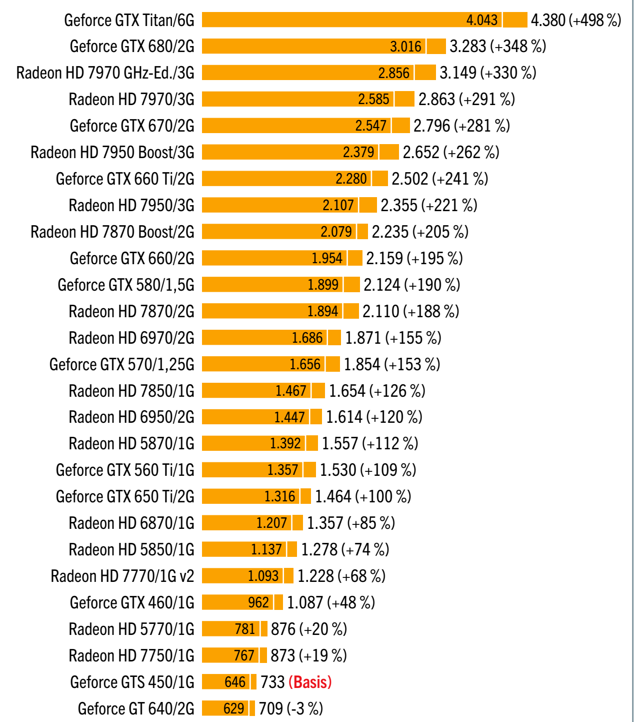
BATTLEFIELD 3: MULTIPLAYER DEUTLICH PROZESSORLASTIGER



System: Intel Z77, AMD 970, 8 Gigabyte DDR3-1333/1600/1866 (Phenom II, Intel, AMD FX), Geforce GTX 580 @ 900/2.3000 MHz; Win7 x64 **Bemerkungen:** Obacht im Multiplayer-Part von *Battlefield 3* – hier kann eine langsame CPU eine schnelle Grafikkarte bremsen.

Min. Ø Fps
▶ Besser

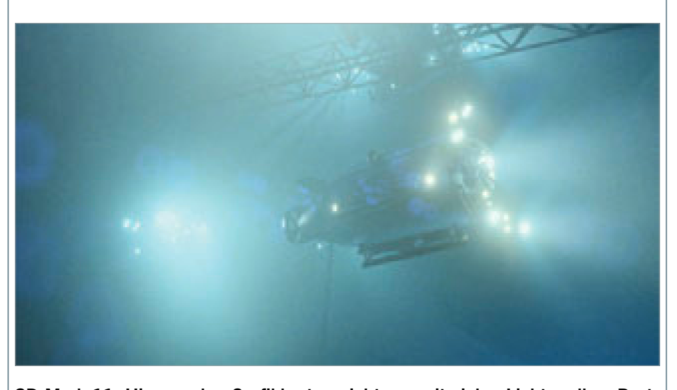
3D MARK 11: SYNTHETISCH, ABER VERGLEICHBAR



System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, Texturfilter im Treiber auf „Hohe Qualität“ **Bemerkungen:** Der 3D Mark 11 ermöglicht den Vergleich vieler Grafikkarten-Modelle in einer kontrollierten „Umgebung“.

Punkte (Extr.)
Graf. Ges.
▶ Besser

GELD SPAREN MIT SPIELE-BUNDLES



3D Mark 11: Hier werden Grafikkarten nicht nur mit vielen Lichtquellen, Post-Processing-Effekten via Direct Compute und Tessellation gefordert, auch die Physik-Berechnung über „Bullet Physics“ läuft auf dem Grafikchip.

Wie unsere Benchmarks auf dieser Seite und nicht nur im 3D Mark zeigen, gibt es sehr feinstufige Schritte in Sachen Grafikleistung, sofern Sie sich nicht von vornherein auf Geforce oder Radeon festlegen. Das derzeit beste Preis-Leistungs-Verhältnis haben unter Einbeziehung der noch laufenden Bundle-Aktion „Never Settle Reloaded“ eindeutig Radeon-HD-7950- und -7870-Karten – denn hier bekommen volljährige Käufer abhängig vom Modell noch Codes für *Bioshock Infinite* und entweder *Crysis 3* oder *Tomb Raider* obendrauf. Doch auch ohne diese Spiele bietet die HD 7950 besonders in der Boost-Edition sehr viele Fps für jeden der rund 260 Euro und mit 3 Gigabyte GDDR5-Speicher auch Reserven für kommende Spiele – dank der Verbesserungen in AMDs GCN-Generation ist auch die Bildqualität nicht zu beanstanden. Wer es günstiger haben will, greift zur HD 7870 in der Boost-Edition. Echten Sparfüchsen eine Nvidia-Karte zu empfehlen, fällt derzeit schwer, die Preise der Physx-tauglichen, elektrisch sparsamen Kepler-Karten geben kaum nach. Die circa 185 Euro teure GTX 660 liegt im PCG-Index zwischen HD 7870 und 7850.



Heißer Frühling für Grafikchips

Von: Raffael Vötter

Fordernde Titel wie Crysis 3 ruckeln auf Ihrem Rechner? Dann wird es Zeit für eine neue High-End-Grafikkarte.

Wie wir in der vergangenen Ausgabe der PC Games (Seite 110 bis 117) berichteten, liefert Nvidias Geforce GTX Titan das beste Paket aus Höchstleistung, Verbrauch und Lautstärke. Der an Intels „Extreme Edition"-Prozessoren angelehnte Preis jenseits von 900 Euro vergrault jedoch die meisten Interessenten. Da wird es Zeit, die Alternativen im High-End-Sektor aufzuzeigen! Aus diesem Grund vergleichen wir alle greifbaren Neuheiten ab 250 Euro. Mit Grafikkarten aus diesem Preisbereich sollten Sie auch fordernde Titel wie beispeilsweise *Crysis 3* mit allen Details ruckelfrei spielen können.

NEUE REFERENZ, NEUE NOTEN

Das Preis-Leistungs-Verhältnis fließt traditionell nicht in die Wertung ein, schließlich wird die Qualität eines Produkts nicht durch einen hohen Kaufpreis geschmälert. In logischer Konsequenz stellt Nvidias Geforce GTX Titan als schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip (Single-GPU-Karte) die neue Leistungsbasis im Index der Kollegen der PC Games Hardware dar und löst damit die Radeon HD 7970 GHz Edition ab. Die Folge ist, dass alle Non-Titan-Grafikkarten in dieser nach Leistung normierten Aufstellung schlechtere Endnoten erhalten, welche sich durch die neue 100-Prozent-Marke ergeben. Dennoch geben wir das Preis-Leistungs-Verhältnis wertungsneutral in der abschließenden Testtabelle an.

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN (6 GIGABYTE)

Als Trägerin des mächtigsten Grafikchips dominiert die GTX Titan fast jeden Benchmark. Wie alle Nvidia-Partner bietet Zotac derzeit das Referenzdesign feil – puristisch, lediglich zwei kleine Aufkleber mit dem Namen und der Seriennummer verraten, dass die von Nvidia produzierten Karten unter dem Zotac-Label laufen. Auch die weiteren Leistungsdaten decken sich mit unserem Referenzmuster. Beim Spielen „boostet" sich die Zotac GTX Titan auf bis zu 993 MHz bei 1,163 Volt Kernspannung, nach einiger Zeit unter Volllast sind Werte zwischen 836 MHz (Basistakt) und 901 MHz zu verzeichnen – je heißer die Karte wird, desto geringer fällt der Boost aus. Der Stromverbrauch beim Spielen beträgt zwischen 200 und 220 Watt – ein gutes Niveau angesichts der hohen Leistung. Einzig im PCGH VGA-Tool, das auf dem Furmark basiert, wird unter Absenkung von Takt und Spannung die themische Verlustleistung (TDP) von 250 Watt erreicht – nahezu kommagenau, da Nvidias Power Containment sehr präzise agiert. Die Lautheit des Direct-Heat-Exhaust-Designs beträgt sehr gute 0,4 Sone im Leerlauf-, Dual-Monitor- und Bluray-Betrieb sowie bis zu 3,2 Sone beim Spielen; das tiefe Rauschen des Radiallüfters wird subjektiv als angenehm wahrgenommen. Um die Referenz-Vorstellung aufzuwerten, bietet Zotac eine 5-Jahres-Garantie (tritt nach einer Registrierung auf www.zotac.com in Kraft) sowie das „*Assassin's Creed Game Pack*", das Teil 1, Teil 2 und *Revelations* enthält – Teil 3 jedoch fehlt. Das alles macht Zotacs Titan

zu einer extrem teuren, aber sehr attraktiven Grafikkarte für Enthusiasten.

ZOTAC GEFORCE GTX 680 AMP DUAL SILENCER (2 GIGABYTE)

Ein Dreivierteljahr ist es her, seit wir Zotacs AMP-Edition der Geforce GTX 680 zur schnellsten ihrer Zunft kürten. Dies erreicht die Karte nicht durch ihre zehnprozentige Übertaktung des Grafikchips, sondern weil der Hersteller den Speicher gleichermaßen beschleunigt: 3.304 anstelle von 3.004 MHz sind Programm, womit die AMP bei aktivem Multisample-AA knapp vor der Konkurrenz rangiert.

Die zweite Inkarnation der GTX 680 AMP bietet die gleichen Taktfrequenzen, räumt jedoch mit den Negativpunkten des Originals auf. Letzteres verfügt bereits über ein Custom-Kühldesign; der Kühler belegt 2,5 Steckplätze (5,5 Zentimeter) im Gehäuse, lässt seine beiden Axiallüfter aber dennoch eifrig drehen: Wir messen 1,2 Sone im 2D-Betrieb und bis zu 3,3 Sone beim Spielen. Der „Dual Silencer", so der Name des neuen, nur noch zwei Slots (3,5 cm) breiten Kühlers, arbeitet deutlich leiser: Im Leerlauf sind praktisch unhörbare 0,2 Sone zu verzeichnen, beim Spielen schlimmstenfalls 1,5 Sone. Mit diesen Werten gehört die GTX 680 AMP Dual Silencer zu den Top 3 der leisen GTX-680-Karten, knapp hinter der Asus GTX 680 DC2-4GD5 (1,2 Sone) und KFA² GTX 680 EX OC (1,4 Sone). Löblich: Zotac legt einen Steam-Coupon für das Top-Spiel *Assassin's Creed 3* bei, was den hohen Preis der Grafikkarte etwas entschärft. Ein Top-Produkt!

ASUS GEFORCE GTX 680 DIRECT CU II (4 GIGABYTE)

High-End-Paradigmenwechsel bei Asus: Während die GTX 680 Direct Cu II TOP mit werkseitiger Übertaktung noch über einen Triple-Slot-Kühler verfügt, thront auf der neuen GTX 680 DC2-4GD5 jenes Dual-Slot-Design, das schon der GTX 670 DC2(T) viel Lob bescherte. Unsere Messwerte geben den Asus-Ingenieuren recht: Trotz einer Leistungsaufnahme knapp unterhalb der 200-Watt-Marke (beim Spielen) surrt der zwei Steckplätze belegende Kühler mit lediglich 1,2 Sone. Zusammen mit der exzellenten, unhörbaren Lautheit von 0,1 Sone im Leerlauf belegt die GTX 680 DC2-4GD5 den Silent-Thron unter den High-End-Grafikkarten – einzig die GTX 670 DC2T (Test in PC Games 08/12) mit ihren 0,9 Sone ist leiser, allerdings auch langsamer.

Asus verzichtet auf eine werkseitige Übertaktung, die gute Kühlung sorgt jedoch für Boost-Frequenzen zwischen 1.045 (*Anno 2070*) und 1.097 MHz (*BF 3*/*Crysis 3*). Wer möchte, gibt seinen dreijährigen Garantieanspruch für höhere Leistung auf: Mit 1,175 Volt und erweitertem Power Target via Precision-X-Tool stemmt unser Testmuster felsenfeste 1.202/3.600 MHz (+19/20 Prozent gegenüber Basistakt). Alternativ fixieren Sie die Lüfterdrehzahl bei Standardtakt auf 50 Prozent, womit die leiseste High-End-Grafikkarte mit zukunftsträchtigen 4 Gigabyte Speicher unter Last nur noch 0,9 Sone erzeugt.

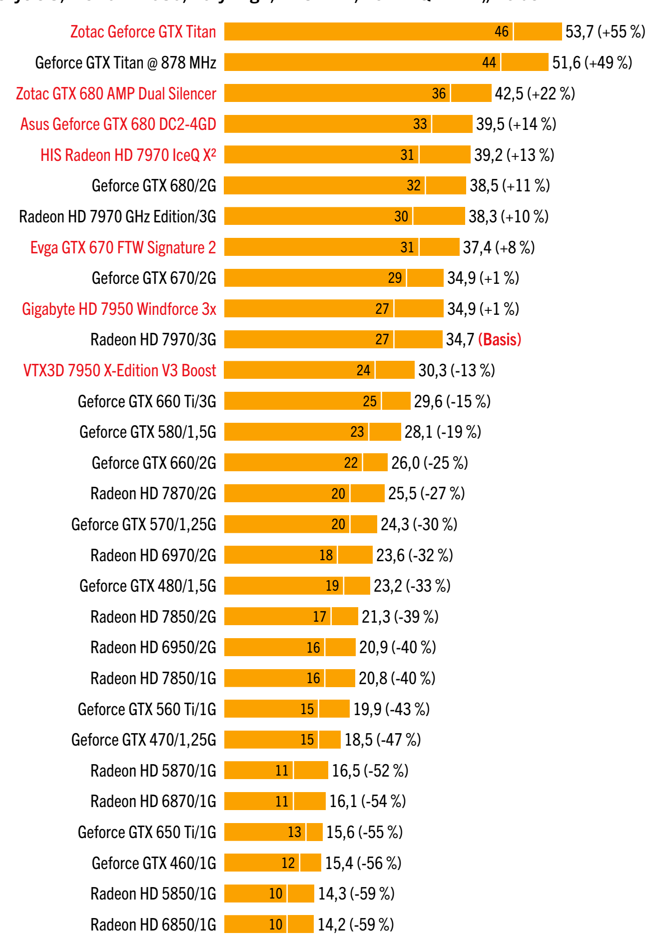
HIS RADEON HD 7970 GHZ EDITION ICEQ X² (3 GIGABYTE)

Während die HIS Radeon HD 7970 X Turbo (Test in der PCG 12/12) kaum zu bekommen ist, punktet ihre kleine Schwester mit breiter Verfügbarkeit. Den „IceQ X²"-Kühler, ein dichtes Dual-Slot-Design mit Doppelbelüftung, haben beide gemein, unter der Haube gibt es jedoch Unterschiede: Die übergroße Platine der X Turbo weicht einem gewöhnlichen PCB und auch der Takt sinkt: Anstelle von 1.120 MHz Basis- und 1.180 MHz Boost-Takt (X Turbo) rechnet die HIS HD 7970 GHz Edition IceQ X² mit Referenztaktung, ergo 1.000 MHz Basis- und 1.050 MHz Boost-Frequenz; der 3 Gigabyte große Grafikspeicher arbeitet stets mit 3.000 MHz.

Im Test zeigt sich, dass die IceQ X² ihren Boost-Status in den meisten Spielen auch bei anhaltender Last aufrechterhalten kann: In *Battlefield 3*, *Crysis 3*, *Metro 2033* und *Bad Company 2* verharrt der Grafikchip bei 1,05 GHz, nur in *Anno 2070* schwankt der Kerntakt zwischen 1,0 und 1,05 GHz (siehe auch unten). Der Kühler trägt zum Erhalt der Boost-Frequenz bei, erzeugt beim Spielen jedoch laute 4,4 Sone; im Leerlauf messen wir 1,3 Sone. Tipp: Fixieren Sie die PWM-Drehstärke der Lüfter mit einem Tool wie dem MSI Afterburner auf 25 Prozent im Leerlauf und 40 Prozent beim Spielen – gute 0,8 respektive 2,3 Sone sind

LEISTUNG DER PROBANDEN: DURCHWEG HOCH

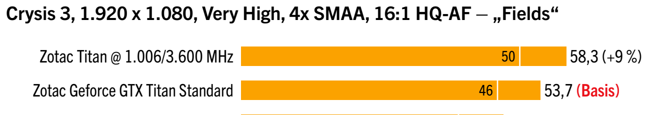
Crysis 3, 1.920 x 1.080, Very High, 4x SMAA, 16:1 HQ-AF – „Fields"

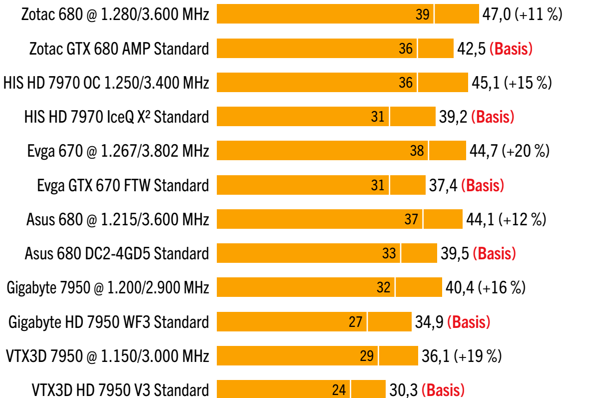


System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 GByte DDR3-1866; Win7 x64 SP1, Geforce 314.14 Beta, Catal. 13.2 Beta 7 **Bemerkungen:** Die Basis bildet die verbreitetste Grafikkarte unter den Lesern der Kollegen von der PCGH gemäß aktueller Umfrage auf www.pcgh.de.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

MAXIMALES OVERCLOCKING IN CRYSIS 3





System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 GiB DDR3-1866; Win7 x64 SP1, Geforce 314.14 Beta, Catalyst 13.2 Beta 7 **Bemerkungen:** In der Oberklasse steckt ein OC-Potenzial zwischen 15 und 20 Prozent. Die Titan wird durch ihr enges Power Target gebremst.

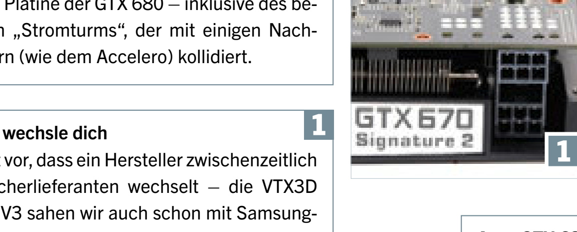
Min. | Ø Fps ▶ Besser

DETAILS DER TESTKARTEN

Jedes Custom-Design, der Entwurf eines Grafikkarten-Herstellers, weist Eigenheiten auf. Wer eine Grafikkarte für Mini- oder Stromspar-PCs sucht oder gedenkt, den Kühler gegen ein sogenanntes „After-market"-Modell zu tauschen, sollte folgende Besonderheiten vor dem Kauf kennen.

Feind vieler Nachrüstkühler 1
Die Evga GTX 670 FTW nutzt die längere und kräftigere Platine der GTX 680 – inklusive des berüchtigten „Stromturms", der mit einigen Nachrüstkühlern (wie dem Accelero) kollidiert.

Speicher, wechsle dich 1
Es kommt vor, dass ein Hersteller zwischenzeitlich den Speicherlieferanten wechselt – die VTX3D HD 7950 V3 sahen wir auch schon mit Samsung-RAM.





Asus GTX 680 DC2
Schutz und Wertigkeit: Eine Aluminiumplatte ziert die Rückseite vieler Asus-Grafikkarten im Direct-Cu-II-Design mit Dual-Slot-Breite.

Stromabnehmer
Während selbst übertaktete GTX-680-Karten meist mit zwei 6-Pol-Stromanschlüssen vom Netzteil auskommen, benötigt die HIS HD 7970 GHz Edition eine doppelt achtpolige Versorgung – ohne die passenden Adapter mitzuliefern! Ihr Netzteil sollte über entsprechende Stecker verfügen.

HIS 7970 IceQ X²: 2 x 8-Pol benötigt



Zotac GTX 680 AMP und AMP „v2"

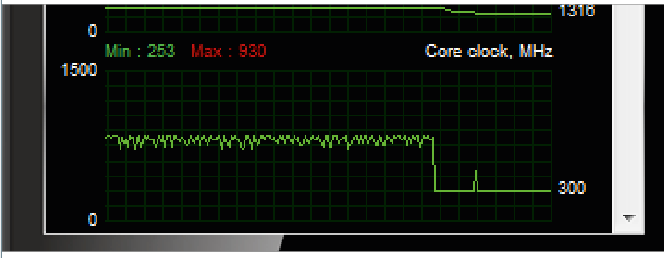


der Dank. Bedingt durch die höhere Temperatur fällt der Grafikchip dann jedoch öfter und länger auf seinen Basistakt von 1.000 Megahertz zurück.

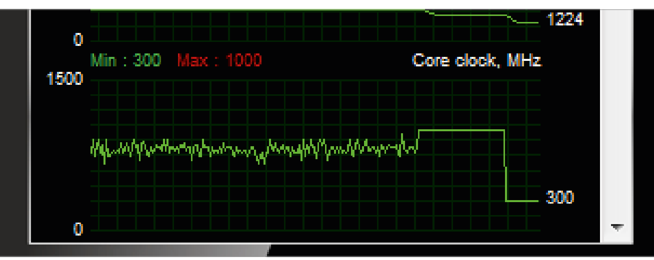
EVGA GEFORCE GTX 670 FTW SIGNATURE 2 (2 GIGABYTE)

Bei der FTW Signature 2 handelt es sich um eine Revision der originalen Evga GTX 670 FTW. Anstelle eines Direct-Exhaust-Designs (DHE) kommt eine Axiallösung mit Doppelbelüftung zum Einsatz, welche niedrigere Temperaturen erreicht, die Abluft jedoch im Gehäuse verwirbelt. Sowohl die der GTX 680 entliehene Platine inklusive getürmter Stromstecker (2 x 6-Pol) als auch die hohen Frequenzen – 1.006 MHz Basis- und 3.105 MHz Speichertakt – bleiben unangetastet. In der Praxis hat sich die Überarbeitung gelohnt, denn die FTW Signature 2 arbeitet nicht nur deutlich kühler, sondern auch leiser als ihre Vorgängerin: 80 Grad Celsius bei 2,9 Sone stehen 70 Grad Celsius bei 1,2 Sone im Spielbetrieb gegenüber. Dazu erhält der Käufer drei Jahre Herstellergarantie und im Falle unseres Testmusters ein ansehnliches Übertaktungspotenzial (siehe Testtabelle). Echte Kritikpunkte liefert die Karte somit keine; sie ist somit ebenfalls ein Top-Produkt!

BF BAD COMPANY 2 AUF DER VTX3D HD 7950 X-EDITION BOOST V3



BF BAD COMPANY 2 AUF DER GIGABYTE HD 7950 WINDFORCE 3X



Radeon-Karten mit Powertune Boost werden in einigen Spielen leicht gedrosselt. Dagegen hilft, das Powertune Limit auf +20 Prozent zu setzen (Vorsicht: Garantieverlust!).

GIGABYTE RADEON HD 7950 WINDFORCE 3X (3 GIGABYTE)

Klammheimlich brachte Gigabyte eine Revision der GV-R795WF3-3GD auf den Markt, besser bekannt als Radeon HD 7950 Windforce 3x. Die Grafikkarte mit dem namensgebenden Lüftertrio überraschte uns, denn satte 1.000 MHz soll sie haben. Und tatsächlich, hierbei handelt es sich um den Boost-Takt (Basis: 900 MHz) – obwohl diese Funktion nirgends auf der Packung oder im Modellnamen erwähnt wird. Sei es drum, Gigabyte führt diese Spezifikation auf der hauseigenen Webseite, es geht also mit rechten Dingen zu. In den meisten Spielen hält die Karte ihren Boost und rechnet damit auf dem Niveau der originalen Radeon HD 7970 (925 MHz). Der Kühler erledigt seine Aufgabe zwar nicht immer flüsterleise, aber keineswegs störend: Wir messen sehr gute 0,3 Sone im 2D-Betrieb und befriedigende 2,6 Sone beim Spielen. Wer das Risiko nicht scheut, setzt das Powertune-Limit auf +20 Prozent und lässt sie ohne weitere Eingriffe mit 1.150/2.900 MHz (+15/16 % OC) laufen. Grafikchip-Overvolting war zu Redaktionsschluss bei diesem aktuellen Geheim- und Spartipp übrigens nur mithilfe von Sapphires Trixx-Tool zuverlässig möglich.

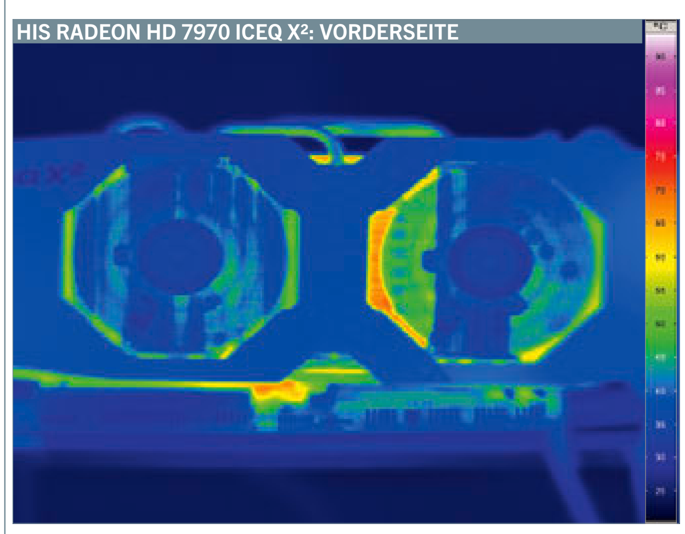
VTX3D RADEON HD 7950 X-EDITION BOOST V3 (3 GIGABYTE)

Die zweite HD 7950 „Boost Edition" im Test stammt aus dem Hause

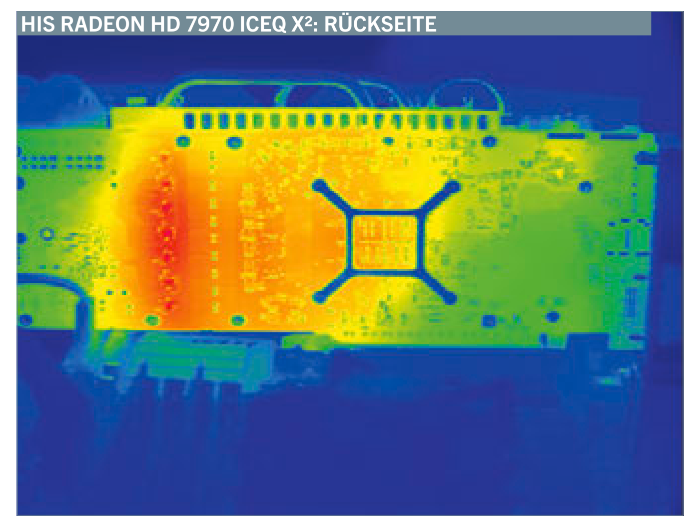
THERMOGRAFIE: DIE HOTSPOTS DREIER PROBANDEN

Der größte Hitzkopf einer Grafikkarte ist definitiv der Grafikchip. Wer deswegen die Spannungswandler (VRMs) und den Speicher stiefmütterlich behandelt, sieht sich mit Überhitzungserscheinungen konfrontiert. Wie das die Hersteller lösen, klären die Aufnahmen einer Wärmebildkamera im PCG VGA-Tool.

HIS RADEON HD 7970 ICEQ X²: VORDERSEITE

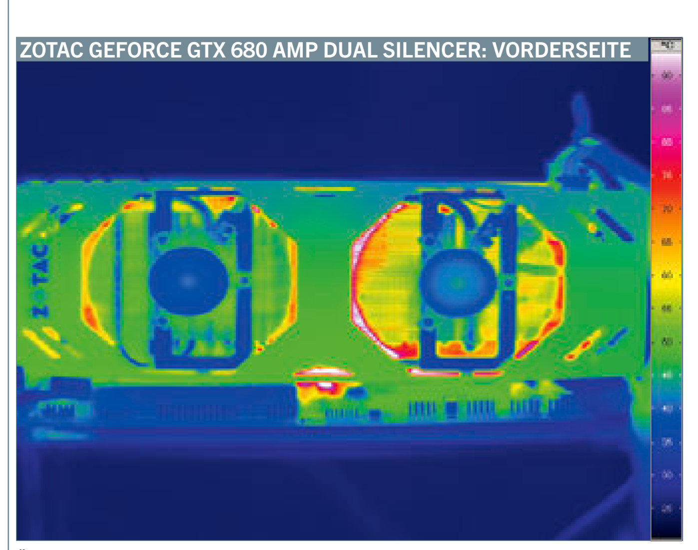


HIS RADEON HD 7970 ICEQ X²: RÜCKSEITE

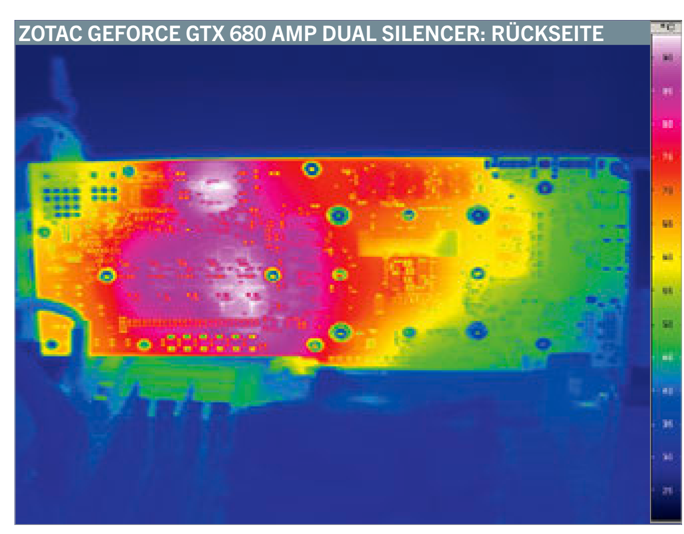


Saubere Arbeit bei HIS: Nach zehn Minuten unter Volllast bei einer Leistungsaufnahme von ~240 Watt bleibt die GPU-Rückseite deutlich unter ca. 70 Grad Celsius. Das vermeintlich ungesunde Rot daneben verrät, dass die Spannungswandler etwa 75 Grad Celsius erreichen – das ist für diese Bauteile absolut unbedenklich.

ZOTAC GEFORCE GTX 680 AMP DUAL SILENCER: VORDERSEITE

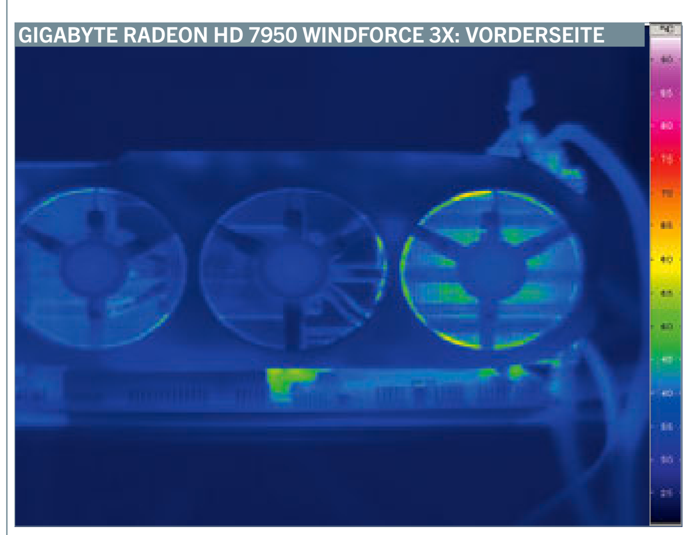


ZOTAC GEFORCE GTX 680 AMP DUAL SILENCER: RÜCKSEITE

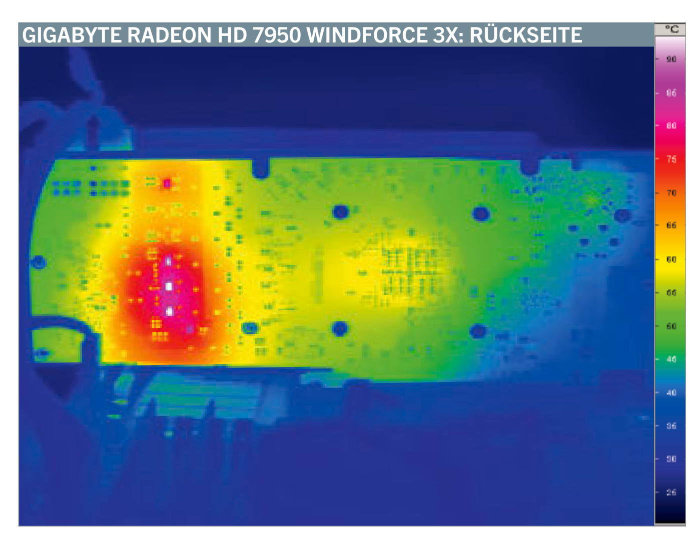


Übertakter, aufgepasst: Nach zehn Minuten unter Volllast bei einer Leistungsaufnahme von ~210 Watt heizt sich die Platine der Zotac GTX 680 Dual Silencer im Bereich der Spannungswandler enorm auf. Dieser Temperatur-Grenzbereich wird beim Spielen zwar nicht ganz erreicht, zeigt aber, dass die Belüftung sehr zahm arbeitet.

GIGABYTE RADEON HD 7950 WINDFORCE 3X: VORDERSEITE



GIGABYTE RADEON HD 7950 WINDFORCE 3X: RÜCKSEITE

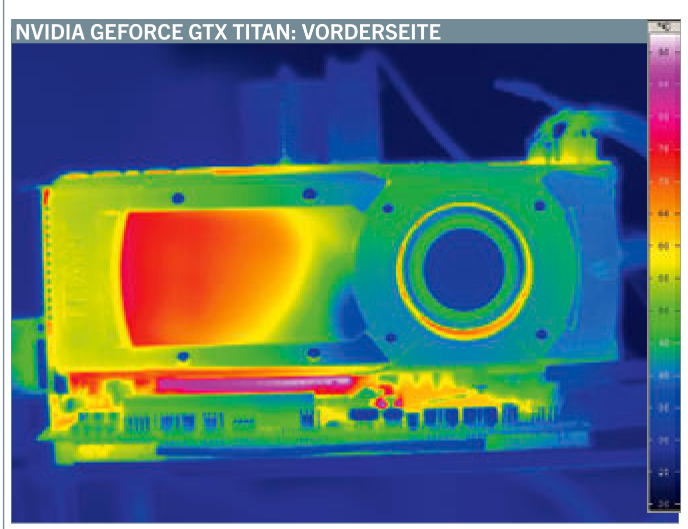


Advent, Advent: Nach zehn Minuten unter Volllast bei einer Leistungsaufnahme von ~200 Watt erfreut sich zwar der Grafikchip einer frischen Brise – die Rückseite wird nur etwa 60 Grad Celsius warm – die drei für den Grafikchip zuständigen Wandler glühen jedoch und erhitzen die umliegende Platine.

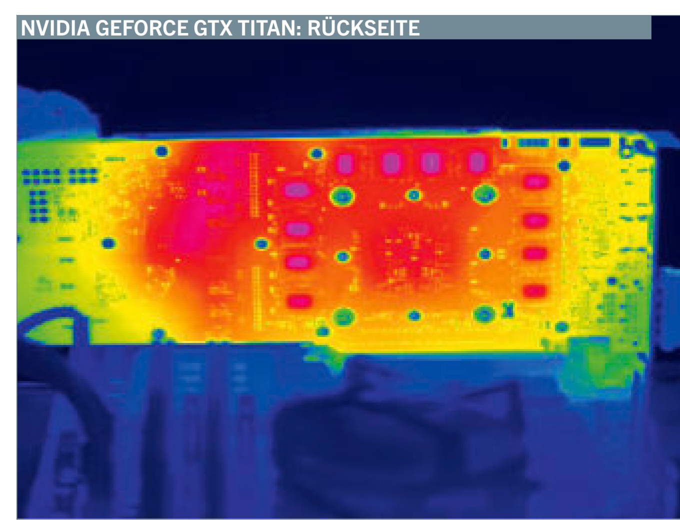
THERMOGRAFIE: AMD- UND NVIDIA-REFERENZDESIGNS UNTER SICH

Teil 2 unseres Thermografie-Exkurses versammelt drei Referenzdesigns von AMD und Nvidia und visualisiert auf beeindruckende Weise das Funktionsprinzip der Radiallüfter-Konstruktionen, welche vor allem die GPUs der Karten effektiv kühlen sollen.

NVIDIA GEFORCE GTX TITAN: VORDERSEITE

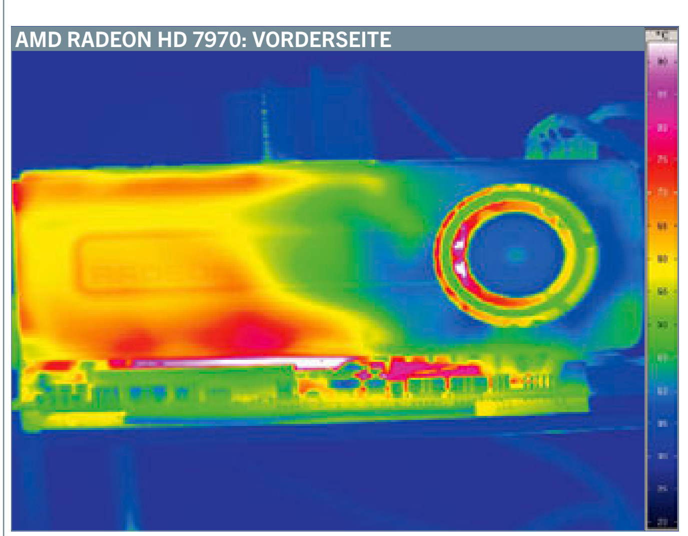


NVIDIA GEFORCE GTX TITAN: RÜCKSEITE

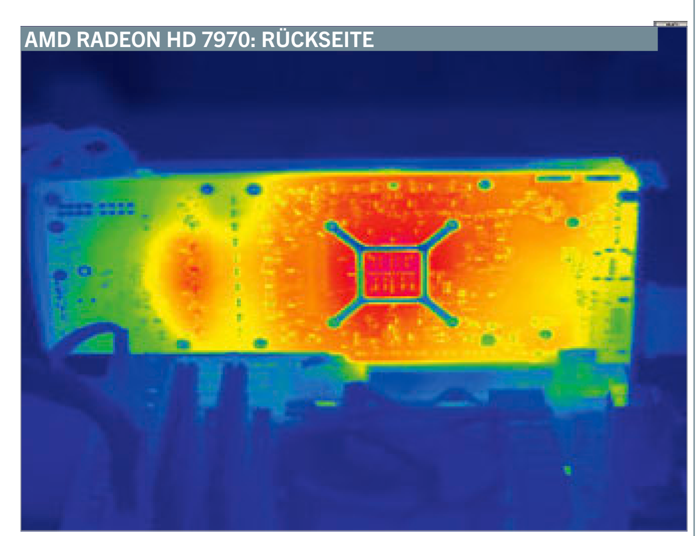


Vorderseite: Der Radiallüfter saugt am Heck die rund 25 Grad warme Umgebungsluft an und presst sie durch das von den Bauteilen erwärmte Kühlmetall. An der Steckplatzblende sind rund 75 °C zu vermelden. Die GPU-Rückseite erhitzt sich ebenfalls deutlich, der frei liegende Speicher und ein paar VRMs auf bis zu 90 Grad.

AMD RADEON HD 7970: VORDERSEITE

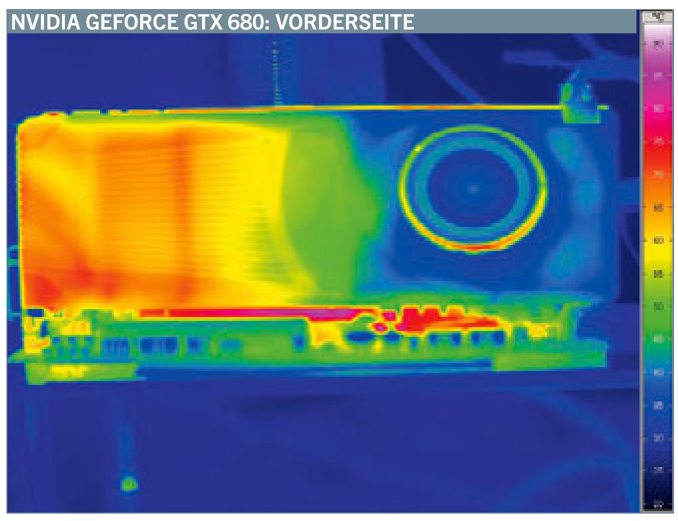


AMD RADEON HD 7970: RÜCKSEITE

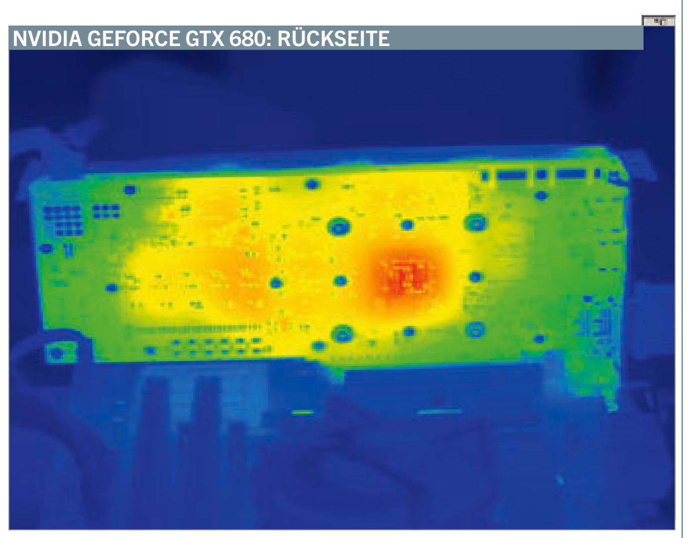


Auch bei der Radeon HD 7970 ist ersichtlich, dass sich der Lamellenblock links vom Grafikchip deutlich erwärmt, da die Hitze nach dort gepresst wird. Der Kühler strahlt außerdem an die Steckplatzblende ab – sie glüht nicht wirklich. Die GPU-Rückseite bleibt bei ~75 bis ~80 °C, während die Wandler offensichtlich gut gekühlt werden.

NVIDIA GEFORCE GTX 680: VORDERSEITE



NVIDIA GEFORCE GTX 680: RÜCKSEITE



Die Thermo-Kamera bestätigt das Bekannte: Nvidias Geforce GTX 680 ist kein Hitzkopf. Während die VRMs auf der Rückseite keine alarmierende Wärme erzeugen, stagniert die GPU-Rückseite bei etwa 80 Grad Celsius. Bei der Zotac GTX 680 AMP Dual Silencer werden alle Bauteile deutlich heißer – aber auch leiser gekühlt.

VTX3D, eine Marke des Tul-Konzerns (Powercolor). Die X-Edition in der dritten Revision (V3) bietet 880 MHz Basis- und bis zu 930 MHz Turbo-Takt; wie bei anderen Boost-Karten bleibt der Speicher mit 2.500 MHz unangetastet. Obwohl unser Muster aus aktuellen Händlerbeständen (Retail Ware) kommt – das PCB-Herstellungsdatum spricht von der KW 35 des Jahres 2012 und das BIOS ist ebenfalls neu – leidet es an Kinderkrankheiten, die das Powertune-Limit betreffen. Mit dem Standard-BIOS (Schalterstellung 1) sind zwar bis zu 930 MHz vorgesehen, die Karte kann diesen Takt aber in keinem Spiel halten. Das Notfall-BIOS (2) stellt nur 925 MHz ein, die Karte taktet sich aber konsequent höher. Beim Messen der Leistungsaufnahme klären sich die Dinge auf: BIOS 2 erlaubt nur etwa 160 Watt, das andere über 200; entsprechend werden Takt und Spannungen gesetzt. An der sehr guten Lautheit der Karte ändert dies nichts, wir messen schlimmstenfalls 0,9 Sone beim Spielen. Wermutstropfen: Nur mit dem Backup-BIOS oder manuell erhöhtem Powertune-Limit ist die VTX3D HD 7950 X-Edition Boost V3 in der Lage ihr volles Potenzial beim Rendern auszuschöpfen. ❑

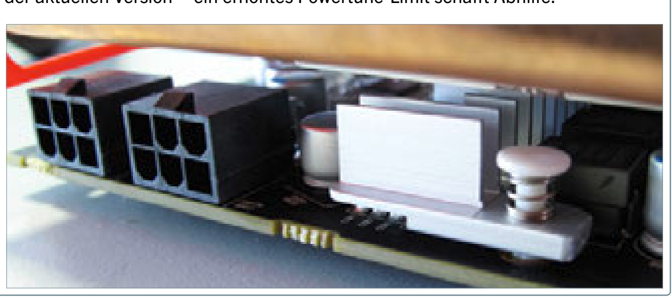
FAZIT

High-End-Grafikkarten
Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bieten zweifelsohne Karten der Gattung HD 7950: Viele Shops schenken Ihnen beim Kauf im Rahmen des „Never Settle Reloaded“-Programms *Crysis 3* und *Bioshock Infinite* dazu. Viel Leistung und geringe Lautheit für mehr Geld bieten viele Nvidia-Karten. Die GTX Titan ist eine Klasse für sich.

VERWIRRUNG UM VERTEX 3D

Uns erreichten zwei VTX3D-Testmuster der gleichen Karte mit deutlichen Unterschieden. Auf Nachfrage erhielten wir ein Statement.

Im Test zeigte sich, dass verschiedene Versionen der VTX3D Radeon HD 7950 X-Edition Boost V3 im Umlauf sind. So erhielten wir zunächst ein Muster ohne Kühlung der Spannungswandler sowie einer „alten“ Platine (Herstellungsdatum: KW 51 2011) aus AMD-Fertigungsstraßen mit Samsung-Speicher. Muster Nr. 2 ist auf die KW 35 2012 datiert, bietet ein modifiziertes Layout, Elpida-RAM und einen aufgesteckten Kühler für die Spannungswandler. Auf Nachfrage beim Versender Caseking sagte man uns, dass Letztere die aktuelle Revision sei. Lassen Sie sich vor dem Kauf am besten schriftlich bestätigen, dass Sie die aktuelle Ausführung (mit VRM-Kühlung) erhalten. Die links erläuterten BIOS-Probleme bestehen jedoch auch mit der aktuellen Version – ein erhöhtes Powertune-Limit schafft Abhilfe.



GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	Geforce GTX Titan	GTX 680 AMP Dual Silencer	Matrix HD 7970 Platinum	Geforce GTX 680 AMP-Edition
	PC Games Top-Produkt 05/2013 1,59	PC Games Top-Produkt 05/2013 1,92	Test in PCG 12/2012	Test in PCG 08/2012
Hersteller/Webseite	Zotac (www.zotac.com)	Zotac (www.zotac.com)	Asus (www.asus.de)	Zotac (www.zotac.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 940,-/ungenügend	Ca. € 480,-/ausreichend	Ca. € 470,-/ausreichend	Ca. € 450,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX Titan; GK110 (28 nm)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)	Radeon HD 7970 GHz Ed.; Tahiti XT2 (28 nm)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.688/224/48	1.536/128/32	2.048/128/32	1.536/128/32
2D-Takt (GPU/VRAM)	324/324 MHz (0,875 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	300/300 MHz (0,850 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)
3D-Takt (GPU/mittlerer Boost/VRAM)	836 (Boost: ~888)/3.004 MHz (kein OC)	1.111 (Boost: ~1.176)/3.304 MHz (+10/10 %)	1.050 (Boost: 1.100)/3.300 MHz (+5/10 %)	1.111 (Boost: ~1.176)/3.304 MHz (+10/10 %)
Ausstattung (20 %)	2,53	2,58	2,53	2,63
Speichermenge/Anbindung	6.144 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x DVI (1x DL, 1x SL), 4 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	Referenzdesign (Direct Heat Exhaust), Dual-Slot, Vollbedeckung inkl. 65-mm-Radiallüfter	„Dual Silencer“, Dual-Slot, 5 Heatpipes (2 x 8, 3 x 6 mm), 2 x 85 mm axial, VRM- & RAM-Kühler	„Direct Cu II“, Triple-Slot (!), 5 Heatpipes à 8 mm, 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-Platte, Backplate	Eigendesign, Triple-Slot (!), Vapor Chamber + 4 HP à 6 mm, 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Platte
Software/Tools/Spiele	**Assassin's Creed Game-Pack**, Treiber	**Assassin's Creed 3** (Coupon), Treiber	Asus GPU Tweak, Treiber	**Assassin's Creed Game-Pack**, Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre (5 bei Registrierung)	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre (5 bei Registrierung)	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre (5 bei Registrierung)
Kabel/Adapter/Beigaben	DVI-VGA, 2 x Strom: Molex auf 6-/8-Pol	DVI-VGA-Adapter, 2 x Strom: Molex-auf-6-Pol	DVI-VGA, 2x6-auf-8-Pol-Str.; **Diablo-3**-Mauspad	DVI-VGA-Adapter, 2 x Strom: Molex-auf-6-Pol
Sonstige Merkmale	Referenzplatine (Rückseite: blanke RAM-Chips)	Platine: Referenz-Nachbau inklusive Stromturm	Dual-BIOS, Lüfter- u. Volt-Knöpfe, LED-Lastanzeige	Platine: Referenz-Nachbau inklusive Stromturm
Eigenschaften (20 %)	1,92	1,92	2,50	2,17
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	31/80/81 Grad Celsius	30/72/78 Grad Celsius	30/66/71 Grad Celsius	33/67/75 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (30 %)/3,2 (59 %)/3,2 (60 %) Sone	0,2 (30 %)/1,5 (45 %)/1,3 (46 %) Sone	1,7 (10 %)/3,7 (33 %)/4,4 (36 %) Sone	1,2 (30 %)/3,3 (41 %)/3,6 (45 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	14/19/18 Watt	16/21/19 Watt	28/69/65 Watt	17/23/20 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/VGA-Tool	207/211/250 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	188/185/211 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	247/262/293 Watt (Powertune: Standard)	154/187 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (920)/ja (960)/ja (1.005 MHz)	Ja (1.220)/nein (1.280)/nein (1.335 MHz)	Ja (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)	Nein (1.220)/nein (1.280)/nein (1.335 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (3.635)/nein (3.800)/nein (3.965 MHz)	Nein (3.630)/nein (3.795)/nein (3.960 MHz)	Ja (3.635)/nein (3.800)/nein (3.965 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,21 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,175 Volt; max. TDP 132 %)	GPU-Tweak: GPU bis 1,4 V., RAM 1,85 V., VDDCI	Ja (GPU bis 1,175 Volt, max. TDP 132 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,7/3,6 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	27,2 (PCB: 25,5)/3,4 cm; 2x 6-Pol (vert. getürmt)	28,9/5,5 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	26,5 (PCB: 25,5)/5,5 cm; 2x 6-Pol (vert. getürmt)
Leistung (60 %)	1,16	1,70	1,58	1,70
FAZIT	+ Schnellste Single-GPU + Tuning-Potenzial (auf 1+ GHz) − Extrem hoher Preis	+ Hoher Grafikchip- und Speichertakt + Leiser Kühler − Hoher Preis	+ Zweitschnellste Radeon auf dem Markt + Spezialfunktionen für die Übertaktung − Im Leerlauf unnötig laut	+ Schnellste GTX 680 derzeit + Beigaben & Garantie − Lauter als ihre Nachfolgerin (links)
	Wertung: **1,59**	Wertung: **1,92**	Wertung: **1,96**	Wertung: **1,98**

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien		Test in PCG 12/2012 		
Produkt	**Geforce GTX 680 DC2-4GD5**	**R7970 GHz Edition Double D.**	**HD 7970 GHz Edition IceQ X^2**	**GTX 670 FTW Signature 2**
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	XFX (xfxforce.com/de)	HIS (www.hisdigital.com/de)	Evga (eu.evga.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 520,-/mangelhaft	Ca. € 380,-/befriedigend	Ca. € 380,-/befriedigend	Ca. € 340,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)	Radeon HD 7970 GHz Ed.; Tahiti XT2 (28 nm)	Radeon HD 7970 GHz Ed.; Tahiti XT2 (28 nm)	Geforce GTX 670; GK104 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.536/128/32	2.048/128/32	2.048/128/32	1.344/112/32
2D-Takt (GPU/VRAM)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,5 VMEM)	300/300 MHz (0,850 VGPU, 1,5 VMEM)	324/324 MHz (0,987 VGPU)
3D-Takt (GPU/mittlerer Boost/VRAM)	1.006 (Boost: ~1.071)/3.004 MHz (kein OC)	1.000 (Boost: 1.050)/3.000 MHz (kein OC)	1.000 (Boost: 1.050)/3.000 MHz (kein OC)	1.006 (Boost: ~1.084)/3.105 MHz (+10/3 %)
Ausstattung (20 %)	**2,83**	**2,90**	**2,91**	**2,83**
Speichermenge/Anbindung	4.096 Megabyte (256 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Direct Cu II", Dual-Slot, 3 HP à 8 mm, 2 x 75 mm axial, VRM-Kühler & Backplate (RAM: blank)	„Double Dissipation" (Ghost), Dual-Slot, Vapor Chamber, 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM: blank	„IceQ X²", Dual-Slot, 5 Heatpipes (2 x 8, 3 x 6 mm), 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	Eigendesign, Dual-Slot, 4 Heatpipes à 8 mm, 2 x 75 mm axial, VRM-Platte (RAM: blank)
Software/Tools/Spiele	Asus-Tools (u. a. GPU Tweak), Treiber	Treiber-CD	Iturbo (Tweak-Tool), Treiber	Precision X (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (englisch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1 x Stromadapter: Molex auf 6-Pol	DVI-HDMI-Adapterkabel, Crossfire-Brücke	DVI-VGA-Adapter – keine Stromadapter!	2 x Strom: Molex-auf-6-Pol, 1 x DVI-VGA, Poster
Sonstige Merkmale	Platine ohne Stromturm (wie bei GTX 670 DC2)	Kein Dual-BIOS! Platine: Referenznachbau	Dual-BIOS, Zero Core; Crossfire-Brücke	GTX-680-Platine inklusive Stromturm
Eigenschaften (20 %)	**1,73**	**2,54**	**2,53**	**1,86**
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	32/75/76 Grad Celsius	32/78/80 Grad Celsius	30/63/64 Grad Celsius	30/70/73 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,1 (10 %)/1,2 (55 %)/1,2 (57 %) Sone	1,7 (20 %)/4,1 (45 %)/3,9 (45 %) Sone	1,3 (35 %)/4,4 (51 %)/4,1 (51 %) Sone	0,8 (30 %)/1,2 (43 %)/1,3 (47 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Überdurchschnittlich (lastabhängig Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	21/27/25 Watt	16/54/50 Watt	14/52/49 Watt	19/22/20 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/VGA-Tool	193/191/204 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	247/251/256 Watt (Powertune: Standard)	227/236/241 Watt (Powertune: Standard)	160/161/178 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.105)/ja (1.155)/ja (1.205 MHz)	Ja (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)	Ja (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)	Ja (1.105)/ja (1.155)/ja (1.205 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (3.300)/ja (3.450)/nein (3.600 MHz)	Ja (3.300)/ja (3.450)/nein (3.600 MHz)	Ja (3.415)/ja (3.570)/ja (3.725 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,175 Volt; max. TDP 132 %)	Ja (GPU bis 1,3, VRAM bis 1,7 Volt)	Ja (nur via Iturbo bis 1,38 V.; VRAM bis 1,575)	Ja (GPU bis 1,175 Volt; max. TDP 145 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,8 (PCB: 23,3)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	26,9 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vert.)	30,0 (PCB 26,7)/3,5 cm; 2x 8-Pol (vertikal)	26,4 (PCB: 25,5)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vert. get.)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,86**	**1,69**	**1,69**	**2,05**
FAZIT	+ Leiseste High-End-Grafikkarte + 4 Gigabyte Grafikspeicher − Keine werkseitige Übertaktung	+ Schneller als eine GTX 680 + 3 Gigabyte Grafikspeicher − Im Leerlauf zu laut	+ Viel Leistung fürs Geld + 3 Gigabyte Grafikspeicher − Relativ lautes Lüftergeräusch	+ Hoher (Basis-)Takt … + … und reichlich Übertaktungspotenzial + Leise Kühlung
	Wertung: 2,03	**Wertung: 2,10**	**Wertung: 2,10**	**Wertung: 2,16**

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien			Test in PCG 11/2012	
Produkt	**N670GTX Power Edition OC**	**Radeon HD 7950 Windforce 3x**	**HD 7950 Vapor-X OC with Boost**	**HD 7950 X-Edition Boost V3**
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Gigabyte; Bezugsquelle: Alternate.de	Sapphire (www.sapphiretech.com)	VTX3D; Bezugsquelle: Caseking.de
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 360,-/ausreichend	Ca. € 260,-/gut	Ca. € 280,-/befriedigend	Ca. € 260,-/gut
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 670; GK104 (28 nm)	Radeon HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.344/112/32	1.792/112/32	1.792/112/32	1.792/112/32
2D-Takt (GPU/VRAM)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	300/300 MHz (0,805 VGPU, 1,5 VMEM)	300/300 MHz (0,805 VGPU, 1,5 VMEM)	300/300 MHz (0,807 VGPU, 1,6 VMEM)
3D-Takt (GPU/mittlerer Boost/VRAM)	1.019 (Boost: ~1.202)/3.004 MHz (+11/0 %)	900 (Boost: 1.000)/2.500 MHz (+8/0 % OC)	850 (Boost: 950)/2.500 MHz (+3/0 % OC)	880 (Boost: 930)/2.500 MHz (+4/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,78**	**2,78**	**2,65**	**2,90**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Elpida W2032BBBG–50-F, 1,5V)	GDDR5 (Elpida W2032BBBG–50-F, 1,5V)	GDDR5 (Elpida W2032BBBG–50-F, 1,6V)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	2 x DL-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport
Kühlung	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 HP (2x 8, 3x 6 mm), 2 x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	„Windforce 3x", Dual-Slot, 3 Heatp. à 8 mm, 3 x 75 mm axial, RAM-Kühler (RAM: blank)	„Vapor-X", 2,5-Slot (!), Vapor + 4 HP (2 x 8, 2 x 6 mm), 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, 3 Heatpipes (1 x 8, 2 x 6 mm) 2 x 85 mm axial, VRM-Kühler (RAM: blank)
Software/Tools/Spiele	Afterburner (Tweak-Tool), Treiber	OC Guru II (Tweak-Tool), Treiber	Downloads im Sapphire Club, Treiber-CD	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (multilingual); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	2 x Strom: Molex-auf-6-Pol, 1 x DVI-VGA	Mini-DP-DP-Adapter, 2 x Strom; Molex auf 6-Pol	HDMI-Kabel; 2 x Strom (1 x Molex), DVI-VGA	Kabel: HDMI-DVI & Mini-DP-DP; DVI-VGA-Ad.
Sonstige Merkmale	„Triple Overvoltage"-Funktion	Dual-BIOS, Zero Core; Crossfire-Brücke	Dual-BIOS per Knopf, Powertune Boost; CF-Br.	Dual-BIOS, Zero Core; Crossfire-Brücke
Eigenschaften (20 %)	**1,98**	**2,13**	**2,28**	**2,13**
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	29/67/68 Grad Celsius	30/61/61 Grad Celsius	35/67/69 Grad Celsius	31/73/73 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (30 %)/2,8 (49 %)/2,8 (50 %) Sone	0,3 (30 %)/2,7 (45 %)/2,6 (45 %) Sone	0,7 (20 %)/2,8 (42 %)/3,0 (44 %) Sone	0,6 (20 %)/0,9 (39 %)/0,8 (39 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	16/19/18 Watt	15/75/44 Watt	19/59/54 Watt	17/107/53 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/VGA-Tool	180/181/185 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	187/182/197 Watt (Powertune: Standard)	205/203/222 Watt (Powertune: Standard)	204/204/214 Watt – 159/159/160 – siehe Text!
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.120)/ja (1.170)/nein (1.225 MHz)	Ja (990)/ja (1.035)/ja (1.080 MHz)	Ja (1.045)/nein (1.090)/nein (1.140 MHz)	Ja (970)/ja (1.010)/ja (1.055 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,175 Volt; max. TDP 114 %)	Ja (nur via Sapphire Trixx bis 1,3 Volt)	Nur VDCC per Trixx (bei Redaktionsschluss)	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,8 (PCB: 23,3)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	26,7 (PCB 26,2)/3,6 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	27,7 (PCB 26,2)/4,3 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vert.)	26,7 (PCB 26,1)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,03**	**2,12**	**2,17**	**2,17**
FAZIT	+ Sehr schnell dank hohem Boost + „Triple Overvoltage"-Funktion − Lüfter surren hochfrequent	+ Enorm hoher Boost-Takt + Preis-Leistungs-Verhältnis − Verbrauch auf GTX-680-Niveau	+ Schneller als GTX 660 Ti OC + Starker Kühler mit Silent-Potenzial − GPU-Takt schwankt (Boost-Funktion)	+ Flüsterleise Kühlung + Preis-Leistungs-Verhältnis − BIOS-Probleme (Text beachten!)
	Wertung: 2,17	**Wertung: 2,25**	**Wertung: 2,29**	**Wertung: 2,31**

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Die Sprache ist die Kleidung der Gedanken", soll Samuel Johnson einmal gesagt haben. Wenn das stimmt, muss ich mir um die verwahrlosten Gedanken einiger Mitmenschen Sorgen machen.

Bei dem, was ich täglich lese und höre, kann es einem manchmal wirklich Angst und Bange werden, weil es nur so vor Zeitgenossen wimmelt, die ihre eigene Sprache offenbar vorsätzlich ermorden wollen oder deren Tod billigend in Kauf nehmen. Das fängt bei dem unnötigen und/oder schwachsinnigen Gebrauch englischer Begriffe (Denglisch) an. Warum werben immer mehr Läden mit einem „Sale"? Ist es nicht selbstverständlich, dass dort ein Verkauf stattfindet? Und was soll ich mit einem „Coffee to go"? Ist das ein Kaffee zum Weglaufen? Vielleicht eher ein Kaffee zum Gehen? Normalerweise benötigt man zum Gehen seine Beine, aber kein Heißgetränk. Warum um alles in der Welt kann mir Kaffee nicht schlicht, logisch und grammatikalisch richtig „zum Mitnehmen" angeboten werden? Auf die Sache mit dem „Bodybag", bei dem es sich eigentlich um einen Leichensack handelt, gehe ich gar nicht erst ein. Sollten Sie Fußballfan sein und außerhalb von Deutschland zum „Public Viewing" eingeladen werden, achten Sie auf Ihre Kleidung. Sehr schnell wirkt man auf einer Beisetzungsfeier wie ein Depp, wenn man in Fußballklamotten und mit einem Tragerl Bier auftaucht. Eine Drogeriekette wirbt (warb?) mit dem Slogan: „Come in and find out". Warum sollte ich eintreten, nur um wieder hinauszufinden? Ich kann es mir verkneifen. Auch der gute, alte Sinn wird heutzutage – wie im Englischen – gemacht. Etwas kann Sinn ergeben, von mir aus kann ihm auch Sinn verliehen werden, aber nie und nimmer wird er gemacht! Und auch wenn man es noch so oft liest, wird es dadurch weder richtiger noch schöner.
Und da wir gerade bei richtig und schön sind – was will mir der Slogan einer nicht gerade unbekannten Ladenkette sagen: „Soo! muss Technik"? Ganz abgesehen von einem plan- und sinnlos durch den Satz mäandernden Satzzeichen und einem leichten Buchstabenüberschuss – so muss Technik was? Brennen? Schmecken? Riechen? Ich weigere mich mit konstanter Boshaftigkeit, auf derartige Satzgebilde anders als mit nachhaltiger Missbilligung zu reagieren.
Auch dass es sich bei „anscheinend" (offenbar, wie es scheint) und „scheinbar" (dem falschen Anschein nach) keineswegs um Synonyme, sondern um unterschiedliche Wörter handelt, die auch etwas ganz anderes aussagen, scheint langsam, aber sicher in Vergessenheit zu geraten.
Manchmal können sprachliche Entgleisungen auch ausgesprochen unterhaltsam sein. Ich besuche öfters ein Restaurant, welches (aus naheliegenden Gründen leider nur kurz) den Eingang mit einem Schild verzierte, auf dem zu lesen war: „warme speisen ab 19 uhr". Die Nachfrage, wann denn äh … sexuell eher konservativ orientierte Gäste speisen, erbrachte zwar keine Antwort, aber immerhin sehenswerte Mimik, die in keinem Lexikon der Körpersprache beschrieben wird. Ja, es hat schon einen Grund, warum es in der deutschen Sprache die Groß- und die Kleinschreibung gibt!
Da ich mich jetzt genug aufgeregt habe, möchte ich mit einem Zitat schließen, dessen Ursprung mir leider entfallen ist. „Der Ungebildete benutzt die Fremdwörter falsch. Der Halbgebildete benutzt die Fremdwörter richtig. Der Gebildete benutzt sie gar nicht, denn er beherrscht seine Muttersprache."

Eat & read

„zwei kleine Fragen"

Sehr geehrter Herr Rosshirt
Ich hätt da mal zwei kleine Fragen zum oben genannten Betreff. Zum einen würde ich gern einmal wissen, ob Ihnen die ganzen Rezepte selbst einfallen oder haben Sie da diverse Quellen bzw. gibt es eine gewisse Frau Rosshirt (gelangweilte Ehefrau) oder Mutter (im Rentenalter, die nix Besseres zu tun hat), die sie jeden Tag mit Eigenkreationen quält, bis mal was Brauchbares dabei ist? Zum anderen wäre es für mich, der diese kleinen Rezepte sehr mag, interessant zu wissen, ob es irgendwie möglich ist, alle bisherigen Rezepte in einer Art Booklet der Zeitung beizulegen oder als PDF anzubieten. Das würde mich wirklich sehr freuen.
Mit freundlichen Grüßen
Gerd Schiller

Natürlich fallen mir die ganzen Rezepte nicht alle selbst ein. Die meisten habe ich irgendwo probiert und für gut befunden. Oft habe ich sie dann überarbeitet, vereinfacht und (hoffentlich) verbessert. Ob es eine Ehefrau gibt, geht Sie gar nix an, es sei denn, Sie wollten mir einen Antrag machen, den ich aber leider schon aufgrund Ihres Vornamens ablehnen würde. Ja, da bin ich eigen. Und sollte es eine Ehefrau geben, wäre sie ganz bestimmt nicht gelangweilt. Bitte nicht von sich auf andere schließen. Okay – ich gebe zu, eine Mutter habe ich. Aber die hat garantiert etwas Besseres zu tun und quält mich auch nicht. Zudem wird sie allen Mutterklischees gerecht, auch dem, dass ALLE Mütter hervorragend kochen. Aber es sollte Ihnen aufgefallen sein, dass sich meine Rezepte so gar nicht nach Mutters Küche lesen. Zum anderen gibt es die Rezepte bisher weder als Booklet noch als PDF, obwohl Sie bereits

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wie zu erwarten, hat unseren Redaktionszam niemand erkannt und der Preis bleibt im Pott.



Wenn Sie den Kollegen oder das Haustier richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

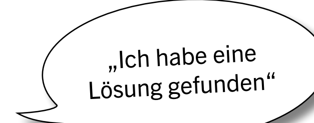
E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

der Zwölfte sind, der danach fragt. Sollten die Anfragen dreistellig werden, überdenke ich das noch einmal. Sollten sie vierstellig werden, wird es wohl auch der Verlag überdenken, wobei es dann eher eine untergeordnete Rolle spielt, was ich dazu denke, vermute ich.

Plaudertasche



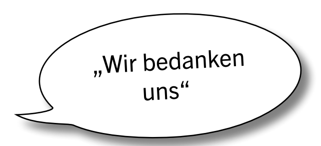
Hallo PC Games,

ich weiß, ihr seit immer viel beschäftigt mit der Beantwortung von Leserfragen. Ich habe eine Lösung gefunden wie währe denn das wenn ihr immer über Teamspeak ein persönliches Gespräch mit den Lesern führt. Das hätte einige Vorteile: schnellere Bearbeitung, man kann auf das Problem des jenigen besser eingehen, hohe Resonance, Ideal auch für Umfragen was die Leser z.B: in der nächsten Ausgabe wissen wollen. Das waren einige Gründe dafür ich hoffe sie können da eventuell so etwas in die Wege leiten. PS: können sie mich bitte bei Skype adden dann können wir mit einander reden.

Tom Fiebig

Nur auf den ersten Blick ist das eine gute Idee. Wenn ich am Montagmorgen mein Postfach öffne, lauern dort an einem ruhigen Tag mindestens 100 E-Mails auf mich. Wenn jeder dieser Schreiber mit mir persönlich reden wollte, wäre das für mich eine Art Albtraum, vor dem sich Franz Kafka noch fürchten würde. E-Mails kann man immerhin noch relativ kurz und sachlich beantworten, was bei einem persönlichen Gespräch nicht so ohne Weiteres möglich ist, da dieses oft und gerne noch in eine Art Plauderei ausartet.
Bei meinen Kollegen sieht es nicht viel anders aus. Nicht dass wir Einwände gegen einen Plausch mit den Lesern hätten, aber wann sollte der stattfinden? Während der Arbeit? Nein, denn darunter würde die Arbeit leiden. Nach der Arbeit? Auch Redakteuren sollte man hin und wieder Freizeit zugestehen und die Gelegenheit, zu essen und zu schlafen. Statt der Arbeit? Es wäre durchaus denkbar, zusätzliche Kollegen anzustellen, welche stets für ein persönliches Gespräch zur Verfügung stünden, allerdings müssten die dann aber auch bezahlt werden, womit der Preis des Heftes nicht mehr zu halten wäre. Ihre romantische Vorstellung wäre schon dann nicht realisierbar, wenn die Leserschaft nur im vierstelligen Bereich läge. Bei nur vierstelligen Verkaufszahlen gäbe es jedoch diese Zeitschrift nicht mehr lange, womit sich dann auch der Grund für ein persönliches Gespräch erübrigen würde.

Spamedy



Sehr geehrte Sparkasse Card,

Ihre Kreditkarte wird ausgesetzt, weil wir gemerkt haben, haben Sie nicht Aktivieren Sie Verified by Visa - MasterSecure Code. Aktivieren Sie Verified by Visa - MasterSecure Code, um Sie gegen unbefugtes Einkaufe, wenn shoppin Online schnell und einfach. Zu Ihrem Schutz haben wir Ihre Kredit Warenkorb ausgesetzt. So aktivieren Sie Ihre Karte herunterladen Befestigung und das Formular ausfullen und folgen Sie den Anweisungen zur Aktualisierung Ihre Kreditkarte. Hinweis: Wenn nicht von 1. April 2013 abgeschlossen ist, werden wir gezwungen sein, Ihre Karte, weil sie fur betrugerische Transaktionen verwendet werden konnen. Wir bedanken uns fur Ihre Kooperation in dieser Angelegenheit.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme. Jetzt wird schon meine Kreditkarte persönlich angeschrieben. Das nenne ich Service! Etwas verwundert war ich lediglich, dass die Sparkasse so sparen muss, dass sie sich nicht einmal deutsche Umlaute leisten kann.

Eat and read

Heute: Wurstpfanne

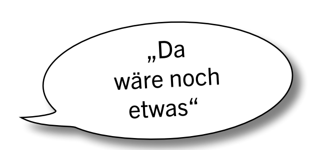
Wir brauchen:

- 6 Bratwürste (die großen, nicht die Nürnberger)
- 1 große Zwiebel
- 2 Becher Sahne
- 1 Dose Mexikanisches Gemüse
- 1 kleine Dose Pilze
- 2 TL gekörnte Brühe

Die Bratwürste schneiden wir in Scheiben und die Zwiebel in dünne Ringe. In einer Pfanne erhitzen wir etwas Butter (wer mag, kann auch Öl nehmen) und braten darin Wurstscheiben und Zwiebelringe an. Wenn alles lecker braun gebrutzelt ist, geben wir die Sahne und einen Teelöffel voll gekörnte Brühe (je nach Gusto – ich nehm’ meist Rinderbrühe) dazu und lassen alles vor sich hin köcheln. Achtung! Immer wieder umrühren, damit nichts anbrennt. Während dieser Zeit gießen wir das Gemüse und die Pilze ab und lassen sie abtropfen. Nach ca. zehn Minuten kommt alles zusammen in die Pfanne. Nur noch unter stetigem Rühren heiß werden lassen und nach Bedarf mit Pfeffer und Salz nachwürzen. Fertig.
Ich persönlich mag es eher kräftiger gewürzt, lasse die Pilze weg und nehme stattdessen ein paar klein geschnittene Peperoni. Nachgewürzt wird es mit Pfeffer, Salz, Chilipulver und einem Teelöffel Kakao!
Die Wurstpfanne passt ausgezeichnet zu selbst gemachtem Brot (zum Beispiel meiner Variation des indischen Naan-Brotes), aber auch Reis oder Kartoffelpüree schmeckt gut dazu.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung! Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Cover



Juten Tachen Lesebriefonkelchen,

Hab gerade deine Seiten gelesen – immer wieder eine Bereicherung – was den Geist mit Inhalt füllt – so was wie nen Leseflash gibts und bei dir is man da an der richtigen Adresse! Da wäre noch etwas – det wär doch sicher supi, wenn die treuen Leser nen Cover zum Ausdrucken kriegen gelle? Ihr spart Euche die Druckkosten und wir drucken die Dinger Zuhause aus – jetzt sind die DVDs schon so schön bedruckt da passt so ein schmuckes Cover prima dazu – des wär halt was Rossi!

Schöne Grüße
Thomas Mayer

Spontan fallen mir zwei Dinge ein, welche ich dir dringlich ans Herz legen möchte. Zum einen wäre dies der Duden und zum anderen unser Newsletter für Abonnenten, für den man sich kostenlos anmelden kann. In diesem Newsletter befindet sich auch stets ein Link zum Download des aktuellen Covers der PC Games. Aber da man das Cover auch ohne den Newsletter finden kann (einfach auf unserer Homepage in den News nach der betreffenden Ausgabe suchen, dort befindet sich ebenfalls der Link zum Cover), glaube ich, die Anschaffung eines Dudens wäre dringlicher.

Quiz

„Scherz bei Seite“

Hallo,

am sinnvollsten wäre es, wenn die gesuchte Person aus der letzten Ausgabe Chefkoch ist, das würde einige Skandale erklären. Scherz bei Seite: Das Pferd könnte hier doch ernsthaft als Hinweis auf Essen gemeint sein. Außerdem hat es weit aufgerissene Augen, wie es jemand als sein Motto (ich deute es mal so)

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Pferdegesicht

Im „Lonely Planet Guide to Experimental Travel" wurde empfohlen, die Welt mit Pferdemaske auf dem Kopf zu bereisen. Angeblich sind die Eindrücke, die man selbst sammelt, oder die derer, die dich sehen, unvergleichlich. Dem kann ich nur zustimmen. Man sieht selten so viele ratlose Gesichtsausdrücke wie unter dieser originalen Archie-McPhee-Pferdemaske. Allerdings scheint es wirklich niemanden zu geben, der keine Pferde mag und so tritt man dem Träger dieser Maske durchweg freundlich gegenüber. Das hat allerdings ganz schnell ein Ende, wenn man sich damit vor dem Kühlregal des Supermarkts herumtreibt. Auch weltweit agierende Burgerbratereien sollte man damit tunlichst meiden. Wer selbst etwas unter Einfallslosigkeit leidet, bekommt unter dem Suchbegriff „Horse Mask" bei www.buzzfeed.com jede Menge ausgesprochen schrille Beispiele, wie man den Hengst im Manne herauslassen kann.

www.getdigital.de

angegeben hat: „Augen auf, Blick nach vorn." Ich tippe auf euren Hobbykoch Felix Schütz.

Grüße, Michael

Meine Güte – so weit sind wir schon gekommen, dass man beim Anblick eines Pferdes an einen Lebensmittelskandal denkt. Früher dachte man bei dem Spruch „mach mir den Hengst, Baby" noch an etwas Unanständiges. Inzwischen denkt man an Lasagne. Ich komm' mir jetzt ganz blöd vor, weil mir das so ganz und gar nicht in den Sinn gekommen ist und ich lediglich mit Kollege Zam herumgealbert habe, als dieses Foto entstanden ist, womit ich dann auch gleich geklärt habe, warum du beim Preis leer ausgehst.

Mehr Quiz

„Nett von Ihnen"

Zweifellos handelt es sich beim Mitarbeiter auf dem Bild um einen armen Kundenbetreuer, der aufgrund von unglaublich bekloppten Anfragen so toll wiehern musste, dass er selbst zum Pferd wurde. Nett von Ihnen, dass Sie dem Namen gerecht werden.

Gruß Jacob

Seufz. An die Scherze über Lasagne habe ich schlicht nicht gedacht. Aber ich hätte wissen müssen, dass es auch mindestens 200 mehr oder weniger launige Scherze über meinen Namen geben würde, wovon ich Ihren stellvertretend bringe, weil er wenigstens freundlich und nicht beleidigend ist. Die Pferdemaske wird nur noch kurz in meiner Rubrik „Rossi shoppt" vorgestellt und wird hier nie wieder auftauchen. Es sei denn, meine Leser halten es für eine gute Idee, dass ich mir eine kleine Aktion ausdenke, wo man dieses (nur einmal kurz benutzte) Prachtstück der Plastik verarbeitenden Industrie Chinas gewinnen kann. Ich harre auf des Volkes Wieh… äh … Stimme.

Wetterfrosch

„Machen sie sich doch erst mal ihre Eigene"

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

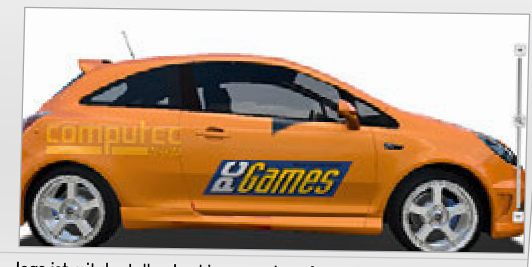
ich lese ja sonst recht selten ihre Einsichtenartikel zu Beginn ihrer Rumpelkammer. Ich möchte sie bitten, sich in Zukunft nicht mehr als Wetterprophet zu profilieren. Dies könnte allenfalls ihrer allgemeinen Glaubhaftigkeit in Bezug auf ihre Erfahrungswerte schaden. Da sie den Frühling im März für „sicher" vorausgesagt haben und ich regelmäßig aus dem Fenster schaue und ich ihn immer noch nicht kommen sehe, frag ich mich, ob sie sich dessen wirklich bewusst waren, was sie uns da auftischen wollten? Dem zum Trotz würde ich mich ihnen entgegenstellen und sogar behaupten wollen, dass wir in diesem Jahr vielerorts in Deutschland weiße Ostern haben werden bzw. hatten! Was wiederum den Eiersuchenden zum Vorteil gereichen würde, da diese buntgemalten Dinger im Schnee viel einfacher zu finden sein sollten. Ihr nachträgliches Geschreibe über Sexismus hat mich dann auch noch so kribbelig gemacht, dass ich mir eine Schneefrau bauen musste, um jegliche Erregung von mir abzuschütteln. Als Beweis schauen sie

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Man kann gar nicht sagen, wofür man Philipp mehr beneidet. Dafür, dass er in Florida ist, oder dafür, dass er die PC Games im Abo hat?



Jogo ist mit der tollen Lackierung seines Autos zwar nicht unbedingt schneller in ACR unterwegs, aber ganz bestimmt stilvoller!



PC Games dient der Wahrheitsfindung. Vielen Dank an David für diesen Beweis!



sich den Dateiangang meiner E-Mail an. Nun könnte man darüber philosophieren, wie eine Schneefrau auszusehen hat, aber machen sie sich doch erst mal ihre Eigene solange es draußen noch möglich ist. Auch die Astronomen und Wissenschaftler wissen ja nicht so genau warum sie den März fix als Frühlingsanfang festgelegt haben, zumal ja seit einigen Jahren nach dem Winter doch meist gleich plötzlich Sommer war. In diesem Sinne, hab ihr euch diesen Winter schon einen Schneemensch erschaffen?

Mit sommervorfreudlichen Grüßen: Danosh

Ich habe ja nicht über das Wetter orakelt, sondern über den Frühlingsanfang. Und der findet nun einmal jedes Jahr zu einer ganz bestimmten Zeit statt – unabhängig vom Wetter. Da gibt es nichts zu deuten, das ist ein feststehender Wert. Ich schreibe diese Zeilen ja auch bei Sommerzeit, obwohl im Garten die Katzen noch vor Kälte mit den Zähnen klappern. Hier zeigt sich auch ganz klar der Vorteil der Sommerzeit. Es ist länger hell beim Schneeschippen. Bitte nehmen Sie es mir nicht krumm, aber wenn Sie meine Kolumne schon kribbelig macht, scheinen Sie ein Problem zu haben. Auch dass es Sie dazu drängte, eine „Schneefrau" zu bauen, deutet ganz darauf hin. Und wenn ich mir diese „Schneefrau" ansehe, vermute ich, dass Sie darüber wohl nur mit einem Therapeuten reden können und wahrscheinlich selbst dann noch Puppen bräuchten, um die Situation zu erklären.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

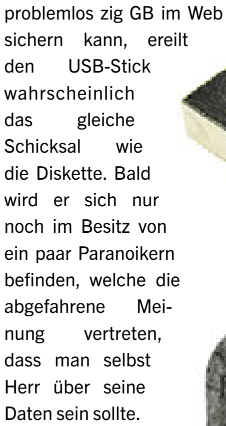
USB-Stick

USB-Massenspeicher sind Geräte, die über den Universal Serial Bus (USB) kommunizieren und einen eingebauten Datenspeicher besitzen oder für Wechseldatenträger benutzt werden. Häufig finden sie in Form von USB-Speichersticks Verwendung, verkürzt und verallgemeinert auch USB-Sticks genannt.

Inzwischen oft so klein angeboten, dass die Gefahr des Verschluckens besteht, und so preiswert, dass man sie auf Wühltischen in Supermärkten findet.

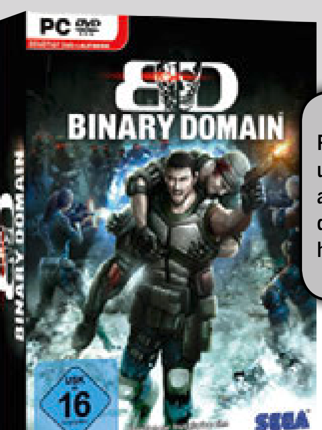
Da aber inzwischen unzählige Unternehmen kostenlosen Speicherplatz via Internet anbieten und sich jeder problemlos zig GB im Web sichern kann, ereilt den USB-Stick wahrscheinlich das gleiche Schicksal wie die Diskette. Bald wird er sich nur noch im Besitz von ein paar Paranoikern befinden, welche die abgefahrene Meinung vertreten, dass man selbst Herr über seine Daten sein sollte.





www.getdigital.de

Kennen Sie schon …?



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Als Empfänger unseres Abo-Newsletters und auf pcgames.de können Sie sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen. Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen.

So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und Sie gelangen direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt Ihr Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App-Store).

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Treffen Sie die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!





… die Facebook-Seite von PC Games?

News, Links, Tests, Videos, Umfragen und Gewinnspiele: Abonnieren Sie jetzt unsere Facebook-Seite!



Battlefield 4 wird enhüllt? Die Bioware-Gründer verlassen das Studio? Neuer *GTA 5*-Trailer? Richard Garriott startet ein Kickstarter-Projekt? Blizzard kündigt ein neues Spiel an? Unsere Redakteure melden sich mit Anspieleindrücken von einer Messe? Wann immer in der Welt der Computer-Spiele etwas Spannendes geschieht, erfahren Sie es auf pcgames.de – und zwar rund um die Uhr. Wenn Sie bei Facebook angemeldet sind, bekommen Sie von uns die Meldungen frei Haus in Ihren Feed geliefert. Dort verlinken wir auch regelmäßig auf interessante Websites, sehenswerte Fanprojekte oder amüsante Videos. Darüber hinaus gewähren wir einen Blick hinter die Kulissen und lassen Sie an den Erlebnissen der Redaktion teilhaben. Anlässlich der Schließung von Lucas Arts hat unsere Praktikantin Steffi zum Beispiel ein beeindruckendes Bild gezeichnet, das Sie auf der Facebook-Seite finden und downloaden können (Eintrag vom 5. April 2013).

… Mháire Stritter?

Unsere Netzreporterin



Regelmäßige Zuschauer von Shows wie „Shut up and take my money“ kennen sie natürlich längst – und auch in den Videos auf der Heft-DVD hatte sie schon etliche Auftritte: Wenn es um Retro-Spiele, Kickstarter-Projekte oder Spiele-Neuheiten geht, ist Reporterin Mhàire samt Mikro und Kamera nicht fern. Charmant und fachkundig interviewt sie prominente Entwickler ebenso wie Redakteure, die von ihren Studiobesuchen aus aller Welt zurückkehren.



… PC Games MMORE?

Know-WoW rund um Blizzards Online-Rollenspiel

Viele haben es geahnt, jetzt können wir bestätigen: Bei PC Games arbeiten hauptberufliche Schurken, Magier und Schamanen. Genauer: bei PC Games MMORE, unserer Schwesterzeitschrift. Denn die Kollegen haben sich ganz auf den Dauerbrenner *World of Warcraft* spezialisiert und liefern Monat für Monat ein 116 Seiten starkes, sorgfältig recherchiertes Magazin ab. Darin zu finden: Klassen- und Instanzguides, Specials und Reportagen rund um Blizzards Online-Rollenspiel. Das erfahrene Team von PC Games MMORE produziert darüber hinaus die beliebten *WoW*-Klassenbücher, die – Nomen est omen – einzelnen Klassen gewidmet sind und allmonatlich der PC Games Extraklasse beiliegen. Zudem sind die Klassenbücher auch separat im Apple-Appstore fürs iPad erhältlich. PC Games MMORE finden Sie auf Facebook, auf Youtube, als Podcast, auf shop.pcgames.de und natürlich im gut sortierten Zeitschriftenhandel.






RAGE OF
STORMS
NEU!
KOSTENLOS!
SPIELE
„RAGE OF STORMS“
JETZT KOSTENLOS AUF
www.rageofstorms.de

Im nächsten Heft

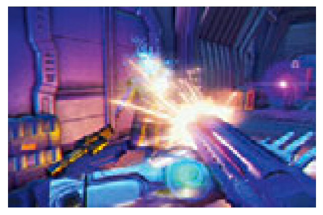
❑ Jubiläums-Special



Wir blicken zurück auf zwei äußerst ereignisreiche Jahrzehnte PC Games und 250 Ausgaben voll mit Top-Spielen, Skandalen, Überraschungen und anderen denkwürdigen Highlights!

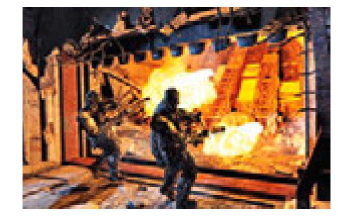
❑ Test

Far Cry: Blood Dragon | Irre: 80er-Jahre-Charme, Dinos mit Laseraugen und Michael Biehn!



❑ Test

Metro: Last Light | Der Untergrund-Shooter mit der überirdischen Grafik auf dem Prüfstand.



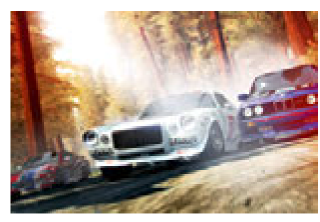
❑ Vorschau

Splinter Cell: Blacklist | Wir besuchen die Entwickler und spielen den Mehrspielermodus Probe!



❑ Test

Grid 2 | Trotz fehlender Cockpit-Ansicht die neue Referenz in Sachen Rennspiel?



PC Games 06/13 erscheint am 29. Mai!

Vorab-Infos ab 25. Mai auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

DIVINITY 2: EGO DRACONIS



Vom Drachentöter zum Drachenritter: Im Rollenspiel aus dem Jahr 2009 erwarten Sie harte Kämpfe und eine epische Story.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Thomas Eder, Uwe Hönig, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Carsten Spille, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Nils Birkenstock, Michael Magrian, Andreas Schultz, Jermaine Walker
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig, Jasmin Sen
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Nicolas Mendrek, Stefanie Schetter, Michael Schraut, Mháire Stritter, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion (Online) Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM